



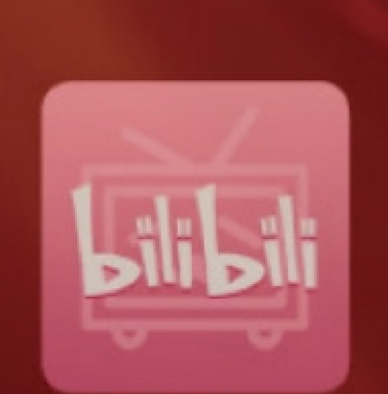


大众软件

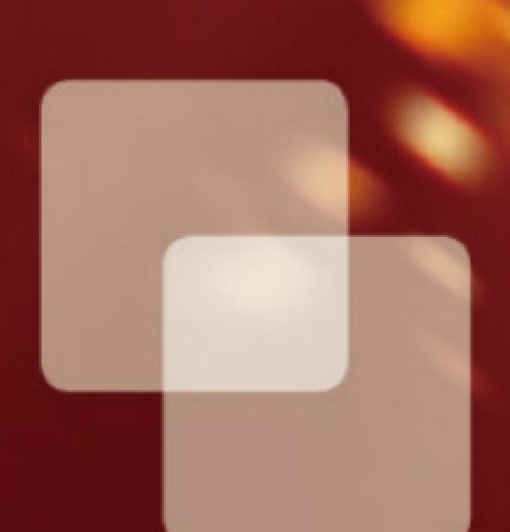
12

2014年12月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来















特别策划



leTV
乐视网





国内统一刊号 CN45-1304/TP



10
36
28 APR
28 APR
GEAK
WATCH II
语音操控 | 信息管理 | 健康监测 ...
真正与您贴近的智能设备
GEAK
详情请登录果壳官网:www.igeak.com
或扫二维码进入移动版官网了解

热血传奇十四周年典藏纪念册

金秋隆重上市
敬请期待



纪念册+光盘+收藏卡（赠送游戏专属荣誉），限量发售

总经销：北京情文图书有限公司 010-65934375

盛大游戏 大众软件 联合出品



P74

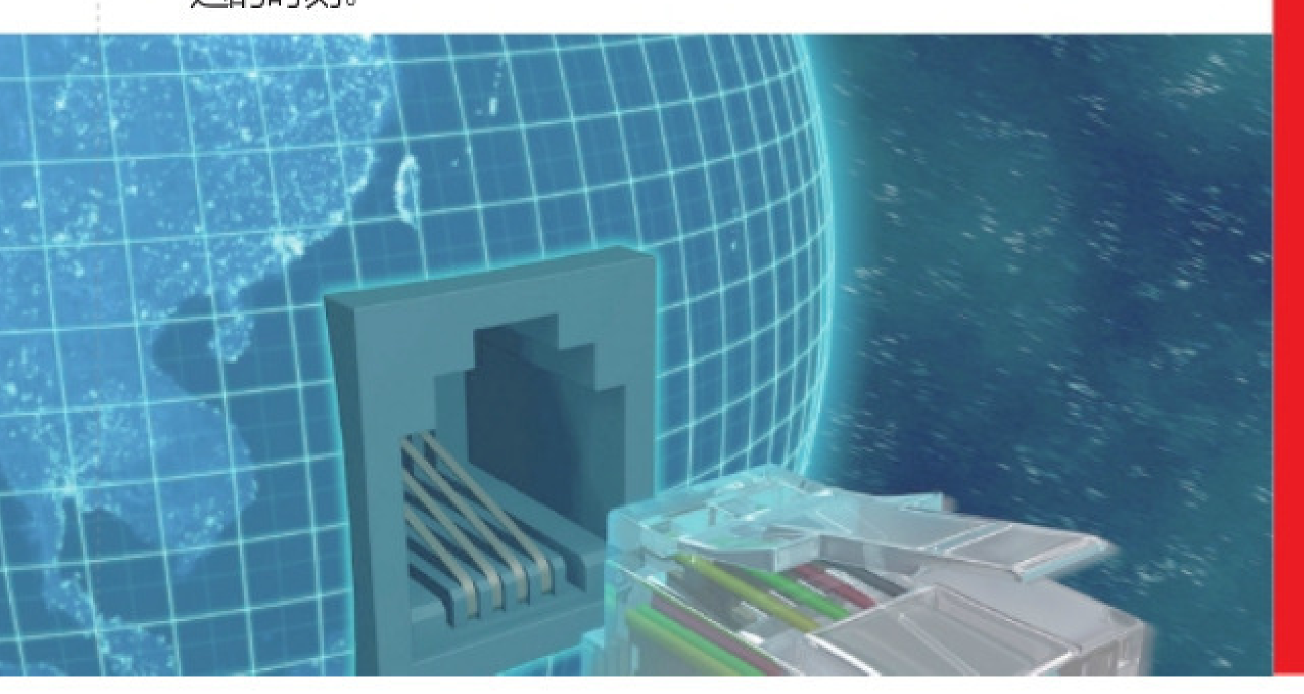
暴雪嘉年华2014专题报道

2014年的暴雪嘉年华在一系列让人意想不到的地方给了我们惊喜，《守望先锋》的公布是暴雪又一次对全新领域的大胆挑战，《炉石传说》已经成为全球最热的游戏话题之一，《守望先锋》是否会延续暴雪小项目新领域的成功典范非常值得期待，同时它的成熟设计和极高的可玩性也值得所有竞技场FPS玩家关注。

P24

网络视频纵横谈

随着广电新规的出台，在线视频内容，特别是引进内容如美剧、日韩剧、动画新番等又一次引起了大家的关注，对很多爱好者来说，我们最后的追剧季是否已经来到了？另外对于国产影视剧的网络传播、各种“盒子”、智能电视，以及正在转向客厅娱乐中心的游戏主机来说，这也同样是个决定命运的时刻。



2014年12月 总第473期

本期目录



P94

2014年度鹰头马奖评选典礼

在2012年鹰头马奖10周年时，我们制作做了《2012年鹰头马学院奖颁奖典礼暨鹰头马10周年纪念》，对鹰头马颁奖历史进行了全面、大量的回顾和总结。此后，鹰头马似乎完结了它的使命，离开了我们。如今，我们使用四种神秘的力量将它召唤回来，重启鹰头马评奖，在入选游戏的思路上做了相当大的调整，并且其中还有人夹带了私货……

P138



电竞沉浮录：关于梦想和现实

随着越来越多的眼球涌入这个圈子，电竞圈的雪球也越滚越大，虽然我们依旧不知道它是不是只是一个一碰就碎的泡沫。在感叹明星电竞选手和解说高收入的同时，让我们回过头去，将梦想和现实杂糅在一起，仔细回顾电竞圈一路至今的每一步。

客厅新宠
微软XBOX One游戏机

■ 魔之左手

相对于目前游戏主机三强中的另外两家，微软是市场中的后来者，但发展速度非常快。除了强大的硬件和丰富的软件之外，其市场扩展能力也不容小觑，上海自贸区成立后，XBOX One成为优惠政策下第一号重点产品，广受关注，在发布直到上市的过程中，更是引起了种种猜测甚至质疑，这款内地市场目前唯一的游戏主机，也是新一代游戏主机理念的代表产品，究竟会带给我们怎样的体验呢？



intel. KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★

口水度：★★★★★

性价比：★★★★

◆微软（Microsoft）◆已上市◆3199元/3799元（普通版/带Kinect）◆附件：电源适配器、手柄、单声道耳麦、HDMI线、VIP卡、附赠游戏、Kinect传感器（可选）等◆推荐：主机游戏爱好者，家庭娱乐用户◆咨询电话：400-882-2059（售后服务）◆相似产品：索尼PS4、XBOX 360等





XBOX One国行版分为两种配置，带有Kinect体感摄像头的“高配”版和普通版，要感受它完全的魅力，当然应选择Kinect了。在其套装中还包括一个无线手柄、单声道耳麦和数款游戏



XBOX One采用新一代Kinect，采用单摄像头和隐藏式的感应器，处理能力更为强大，因此甚至需要在背后安装散热风扇，其视角较广，在2.5m距离内就可将身高180cm的玩家整个收纳在视野中。



XBOX One主机的外形重回一代的方正设计，但细节更加丰富，机体几乎一半的面积都密布散热孔，以提升运行稳定性。其侧面只有一个USB 3.0接口，背部则拥有HDMI输入输出、两个USB 3.0接口、Kinect接口和SPDIF光纤接口，甚至还提供了一个红外接口，可连接红外感应器，支持电视遥控器

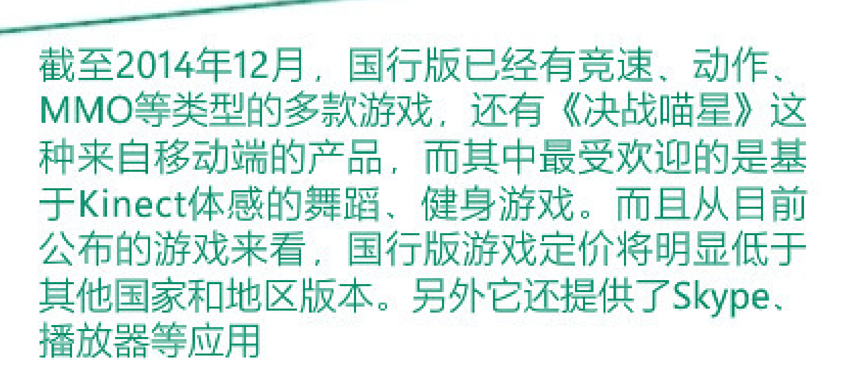


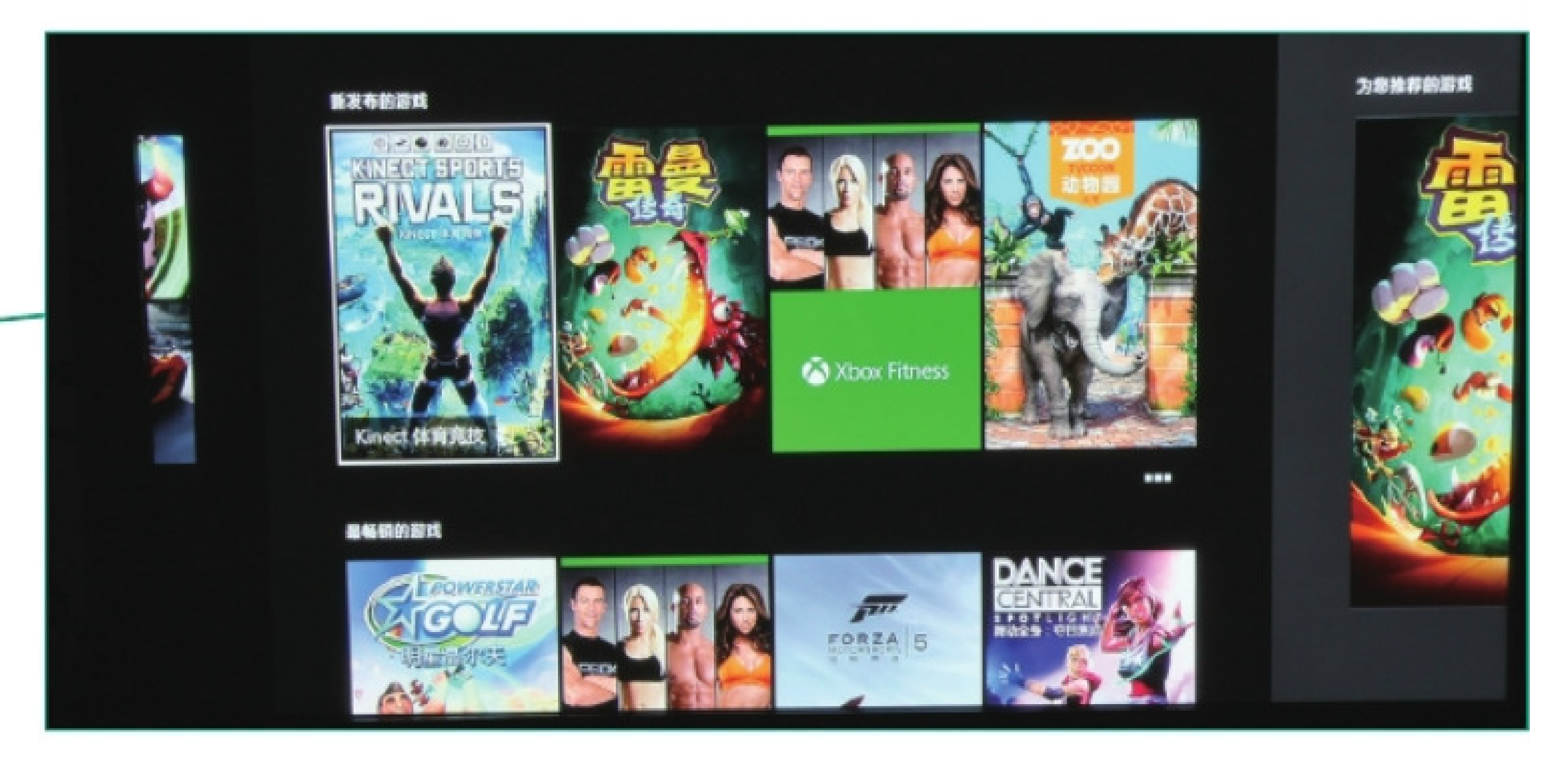


XBOX One附赠的单声道耳麦接口采用与手柄连接的特殊方式，且连接部分带有音量调节和静音键，可以手不离手柄快速调节

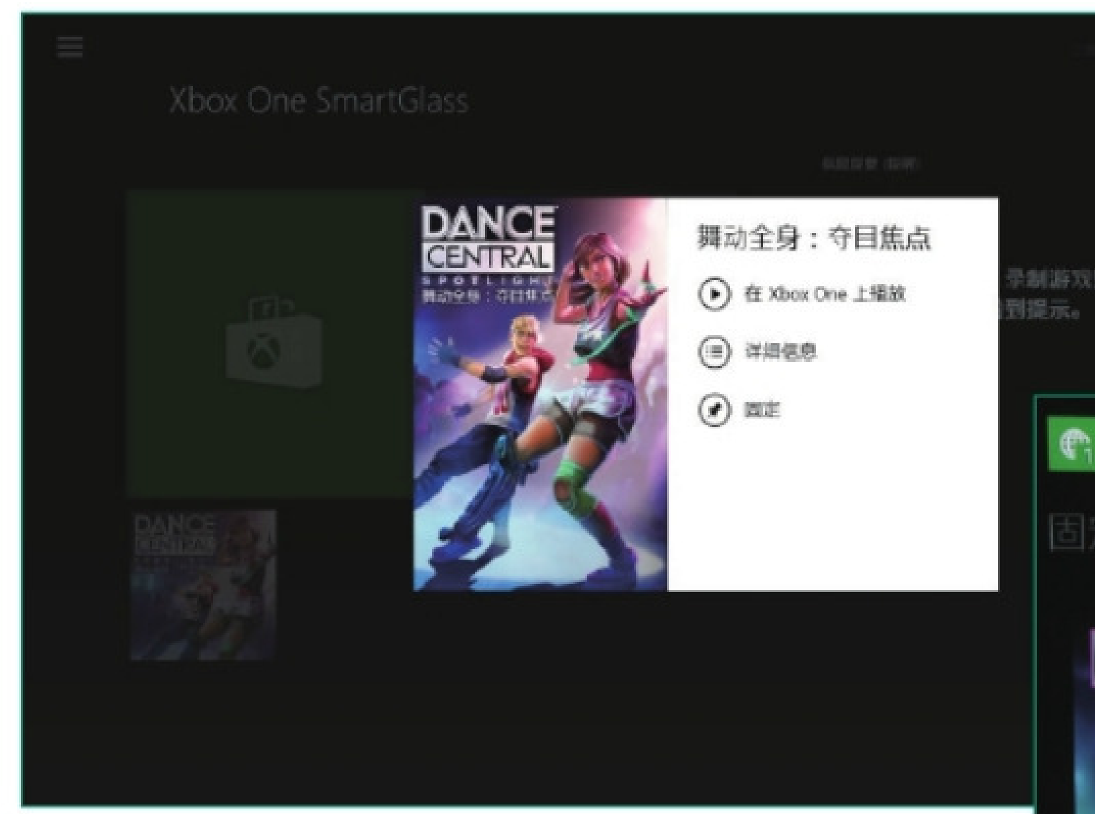


←↑XBOX One手柄采用两节5号（AA）电池，与XBOX 360手柄外形和布局非常类似，但扳机键设计、XBOX键位置和耳机接口有一定变化





截至2014年12月，国行版已经有竞速、动作、MMO等类型的多款游戏，还有《决战喵星》这种来自移动端的产品，而其中最受欢迎的是基于Kinect体感的舞蹈、健身游戏。而且从目前公布的游戏来看，国行版游戏定价将明显低于其他国家和地区版本。另外它还提供了Skype、播放器等应用





XBOX One的界面和Windows 8非常类似（下），通过微软账号（Xbox Live）保存用户数据、登录应用商店等，也可与PC端Windows系统互动（左）。另外所有应用和游戏均支持本机的多个账户调用，但游戏进度等数据也是根据XBOX Live账号分别存储的

作为新一代游戏主机，XBOX One提供了精彩的画面、流畅的帧速和震撼的声音效果，游戏体验出色。在运行过程中，XBOX One的静音表现更是远胜于上一代的游戏主机的早期型，基本上听不到散热风扇的噪声。

除游戏之外，XBOX One还将借助本地服务商提供本地化的教育、信息、服务等内容和互动能力，使其成为客厅娱乐的"一揽子"解决方案。不过遗憾的是在测试期间我们还没有看到百视通或其他厂商为XBOX One提供的本地化服务，虽然可通过HDMI输入接口连接其他视频设备，但要真正成为老少皆宜的客厅新宠，这些方面的表现还是很重要的，希望这些服务能快些上线。

总结： XBOX One已经不仅是简单的游戏主机，而是一款面向客厅娱乐的综合平台，不过其内容仍不算健全，相信随着本地化内容与服务的完善，它将成为非常适合现代客厅的，一台不可或缺的家庭伴侣。

轻薄强力
极限矩阵X8游戏一体机

■ 魔之左手

尽管随着处理器和显卡性能的增强，游戏型笔记本电脑的能力不断提升，也成为了目前很多游戏玩家的首选，但容积更大，更容易安装高性能配件，且提供大屏幕享受的游戏型台式机，仍然以其独有的魅力，维持着自己在玩家心目中和市场中的地位。其实在相对便携轻巧的游戏型笔记本和高配置大屏幕的台式机之间，玩家还有一个折中的选择——游戏型一体机，专注于游戏平台的品牌“极限矩阵”最近推出的X8，就是这一类型产品的代表。

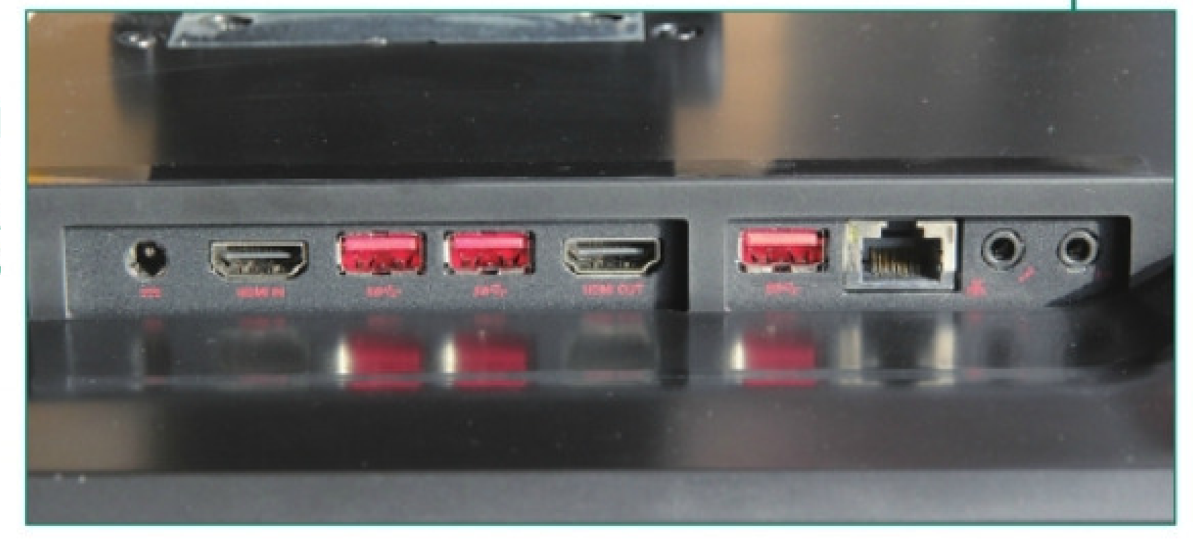
intel. KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆极限矩阵（MatriMax）◆已上市◆6999元起（23.6英寸）◆附件：电源适配器、VIP卡、驱动光盘、说明书、质保证书等◆推荐：对空间有一定要求的玩家，影音娱乐用户◆咨询电话：400-699-9999（售后服务）◆相似产品：联想IdeaCentre B750、华硕ET2702IGTH等



从整体外观上看起来，极限矩阵X8采用最近比较流行的红黑双色设计，体型则和普通23.6英寸显示器很接近，用户可以比较轻松地将其在室内移动和放置。其后支架简单而稳固，可进行俯仰调节，顶部带有720P摄像头和麦克风，下方两侧带有扬声器开口





X8两侧带有USB 2.0接口、读卡器和DVD刻录机，便于用户使用，底部则提供了3个高速的USB 3.0接口，以及HDMI输出及输入接口，可连接其他显示器或作为其他主机的显示器使用

极限矩阵X8	
处理器	英特尔酷睿i7-4710HQ@2.5GHz（四核八线程，最高睿频3.5GHz）
内存	8GB DDR3
硬盘	128GB SSD+1TB机械硬盘
显卡	NVIDIA GTX 860M（2GB GDDR5显存）+英特尔核芯显卡HD4600
光驱	DVD刻录机
显示屏尺寸	23.6英寸，1920×1080
摄像头	720p前置摄像头
无线连接	802.11n、蓝牙
接口	USB 3.0×3，USB 2.0×2（侧置），HDMI输入、HDMI输出、千兆有线网络、耳机、麦克风接口、多合一读卡器等
操控	自购键鼠
操作系统	DOS



极限矩阵X8的内部配件基本采用笔记本平台产品，可以最大限度地压缩空间，为我们提供相对轻薄的一体机设计。在实际测试和使用中，我们安装了64位Windows 7中文旗舰版及相应驱动程序，高负载运行时可以感觉到排风扇的噪声，但并不明显。

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	3339
	CREATIVE	3604
	WORK	4577
3DMark	Fire Strike	3703
	Fire Strike Extreme	1817
CINEBENCH R11.5	OpenGL	55.88fps
	CPU	6.85pts
天堂4.0	1920×1080，高画质，中等曲面细分	43.6fps
尘埃3	1920×1080，高画质	53.92fps
鬼泣5	1920×1080，极高画质	112fps
使命召唤10	1920×1080，高画质	50fps
最终幻想14	1920×1080，最高画质	50.088fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	6080
古墓丽影9	1920×1080，非常高画质	42.6fps
MediaCoder（Intel GPU加速）	转码速率	18.53×
	压缩比例	1.2:1
Fritz Chess	8线程	12304千步/秒

从实际测试成绩看，这款一体机拥有不错的应用能力，特别是较好的游戏性能，完全可以在1920×1080分辨率和高画质下流畅运行绝大部分最新的DX11游戏，尽管其内置扬声器功率并不算很大，但足以满足一般用户和玩家的声音、音效要求。其侧面没有提供高速USB接口和音频接口，这些接口均位于背部且朝向下方，在使用高速设备和连接耳麦时略感不便，另外这款产品没有附赠或配套售卖键鼠，对高端玩家来说可以更自由的搭配自己习惯的外设，但在色彩和风格上难免出现不太和谐的情况。

总结：这是一款在较轻薄的体型下提供了出色性能的游戏型一体机，性价比、外形、设计等方面在同价位产品中都显得比较突出，免费上门安装服务更是为用户解决了后顾之忧。

超强拍照手机轻松享
中兴红牛V5S手机

■青岚

intel　KINGMAX　Western Digital　晶合实验室测试联盟

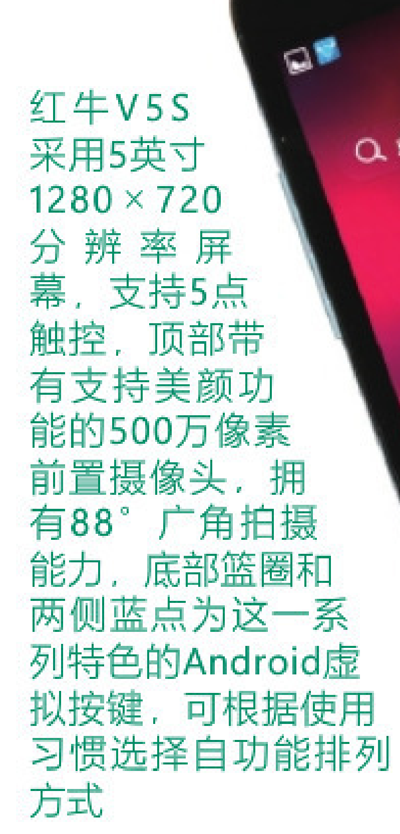
炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★★

◆中兴（ZTE）◆已上市◆899元◆附件：充电器、数据/充电线、快速指引、质保证书等◆推荐：追求性价比的手机拍照用户，专业和高端摄影爱好者◆咨询电话：400-830-8218（服务热线）◆相似产品：中兴红牛V5 Max、红米Note等

中兴高端品牌努比亚（Nubia）的摄像能力在目前的高端手机中可以算是独树一帜，不过对资金有限，或者对硬件配置、性能要求不高的用户来说，还有一种价格更为实惠的选择，那就是努比亚团队参与设计的主流机型——红牛V5。中兴近期推出的新一代产品红牛V5 Max、V5S，尽管价格只有999和899元，但在摄像能力方面与努比亚不相上下，除了强大的日常拍摄能力外，还支持专业级别的应用。它们不仅支持对焦测光点分离等早期产品的特色功能，还拥有新一代产品的电子快门、多重曝光等功能，可以和较高端数码相机一样，拍摄让人陶醉的星空、星轨或者时尚的光绘作品，我们本次的样品就是红牛V5S。







红牛V5S采用5英寸1280×720分辨率屏幕，支持5点触控，顶部带有支持美颜功能的500万像素前置摄像头，拥有88°广角拍摄能力，底部蓝圈和两侧蓝点为这一系列特色的Android虚拟按键，可根据使用习惯选择自功能排列方式

红牛V5S的背部为白色外壳，另有红、蓝、绿、黄多种颜色的外壳可选，大弧面结合网状纹理，手感出色，特别是防滑防汗，并且更加耐脏，特别适合年轻用户。尽管主体采用树脂外壳，但厚实紧密的机体重量达到了167g，给人相当牢靠的感觉



背部下方带有双扬声器，扬声器开口边带有微小的凸起，可以避免平放时遮挡开口，影响发声



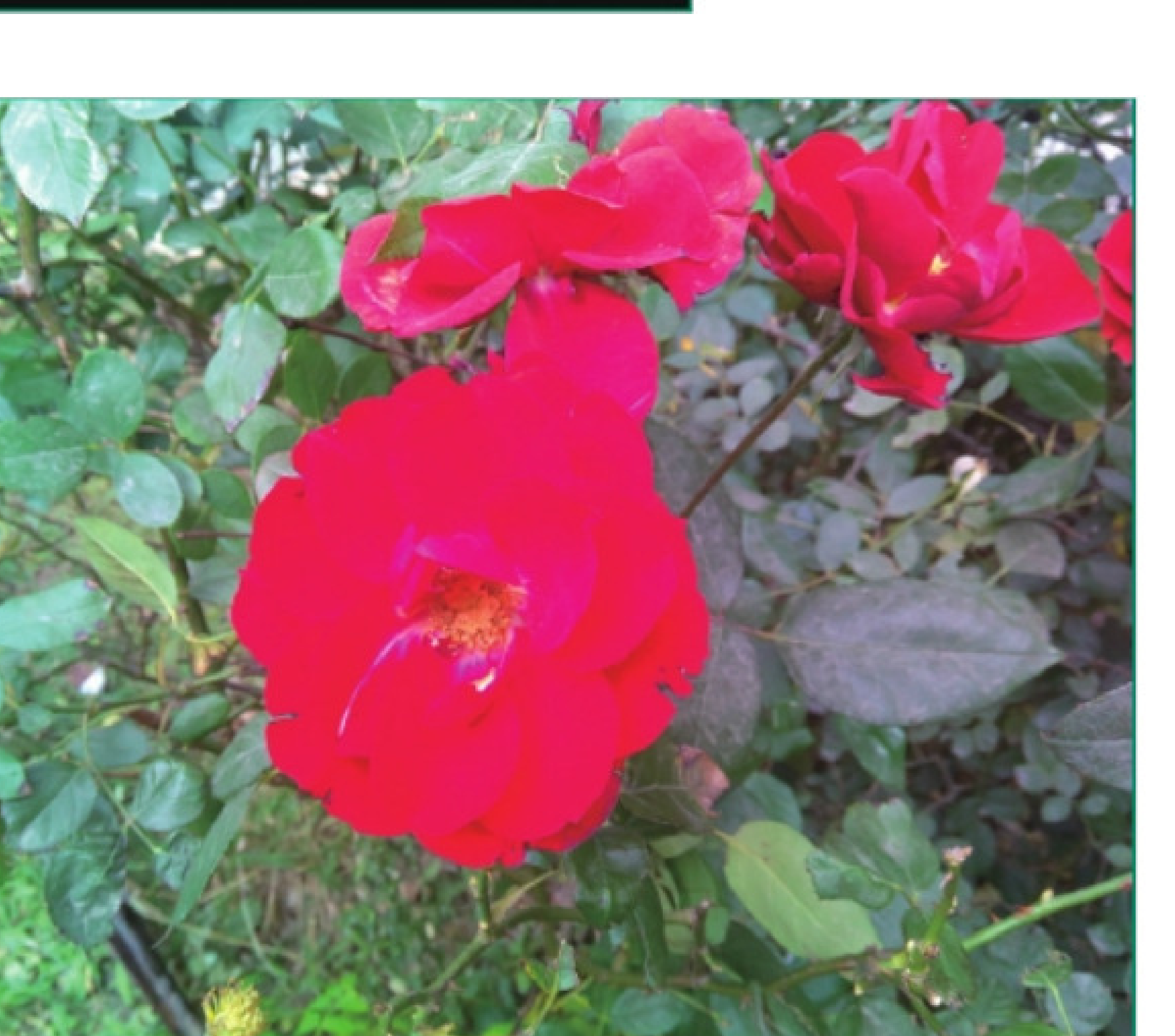
←V5S背部顶端的摄像头微微凸出，带有蓝圈装饰，非常显眼，配置1300万像素感光元件和F2.2大光圈镜头，以及LED补光灯和麦克风



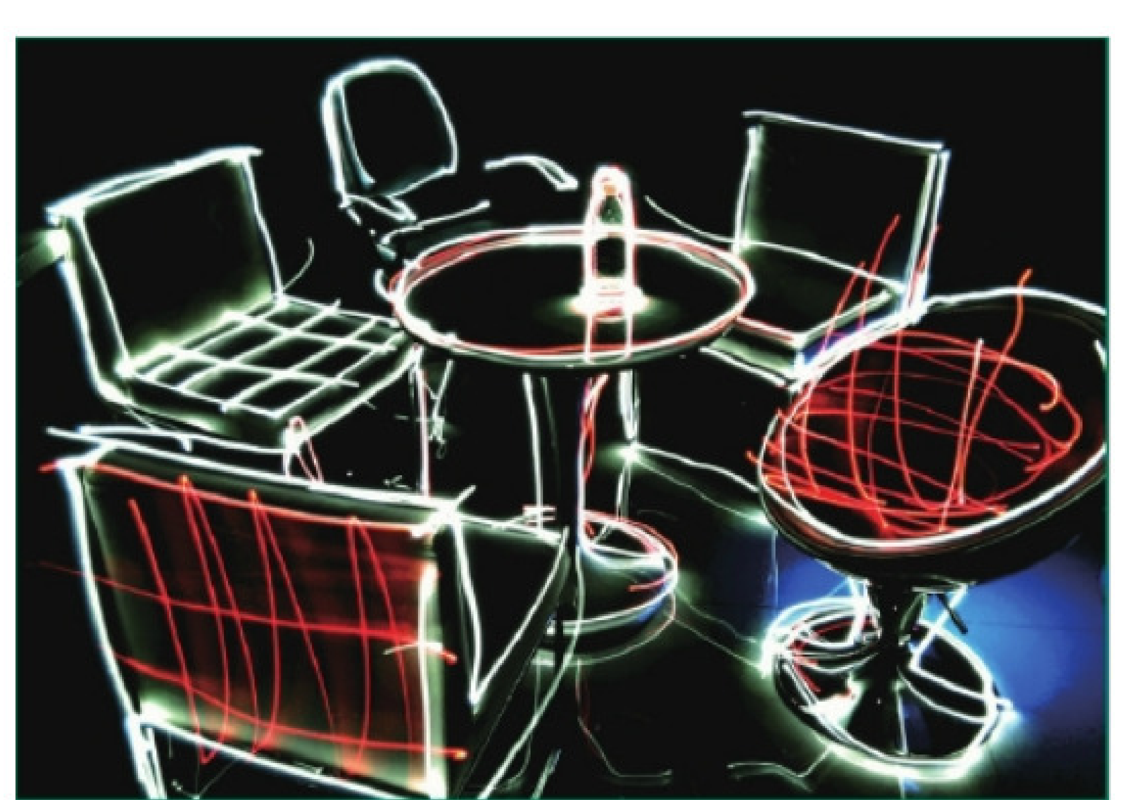
→V5S的内部为醒目的蓝色，支持移动和联通的2G/3G/4G双卡双待（样品为移动定制版，仅支持中国移动3G/4G卡+2G卡），可通过Micro SD卡扩展容量，采用2400mAh可拆卸电池



V5S提供了Auto、Pro（专业级）和Fun（发烧友）拍摄模式，Fun模式中提供的是目前手机中最强大的一些拍摄功能，当然其能力远不止这些，例如使用光绘或星轨模式的快门控制，我们也完全可以拍出车流、水流等效果，高速拍摄则不仅能提供更精确的运动画面，也完全可以作为慢动作视频



在最简单的Auto模式下，V5S大光圈带来的出色画质、夜景拍摄能力、背景虚化效果等，已经能提供很好的照片





V5S的摄像头和图片处理系统和努比亚系列手机处于同一等级，能够拍摄光绘（上）与星轨（下）照片，它们所代表的电子快门控制能力和拍摄控制处理能力，可以说是让手机摄影走向了一个全新的境界

红牛V5S并没有追求高性能同时也高成本的硬件配置，而是采用了高性价比的骁龙四核处理器、1GB内存与8GB存储空间（分为4GB系统存储和4GB手机存储），支持32GB Micro SD卡扩展。它使用Android 4.4.4操作系统，界面为方圆图标结合、美观易用的Nubia UI 2.5 V5定制版（见题头图），还特别提供了适合老年人或驾车等使用的，大按键、大字体的“易模式”界面。

在实际测试中，其安兔兔得分20509，MobileXPRT性能测试119分，用户体验得分96，游戏性能测试3DMark Ice Storm Extreme得分2561，Nenamark 2.4平均帧速53.9fps，完全能满足普通用户的日常应用和常见游戏的需求。播放720P视频时，其续航时间可达7小时以上（保留10%电量），而在待机无应用的情况下，一天的耗电只有5%左右。

总结：中兴红牛V5S是一款性价比非常出色，同时在摄像和待机等方面具有非常突出优势的手机。

世上最强
Intel至尊酷睿i7-5960X处理器

■ 魔之左手



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆英特尔（Intel）◆已上市◆7699元起
◆附件：说明书、质保证书等◆推荐：追求最强性能的用户，发烧级玩家◆咨询电话：无◆相似产品：暂无

在Intel的市场规划中，面向消费级市场的最强处理器当然是酷睿i7，不过对顶尖游戏、高端应用、专业设计等领域的用户来说，一款堪称“至尊”的处理器的才是首选，那就是至尊酷睿i7，或者叫酷睿i7至尊版处理器。今年的至尊酷睿与目前市场主流的Intel处理器基于同一代核心，代号为Haswell-E，但在内置核心/线程数量、缓存数量、内存支持等方面，远远超过同一代主流处理器。

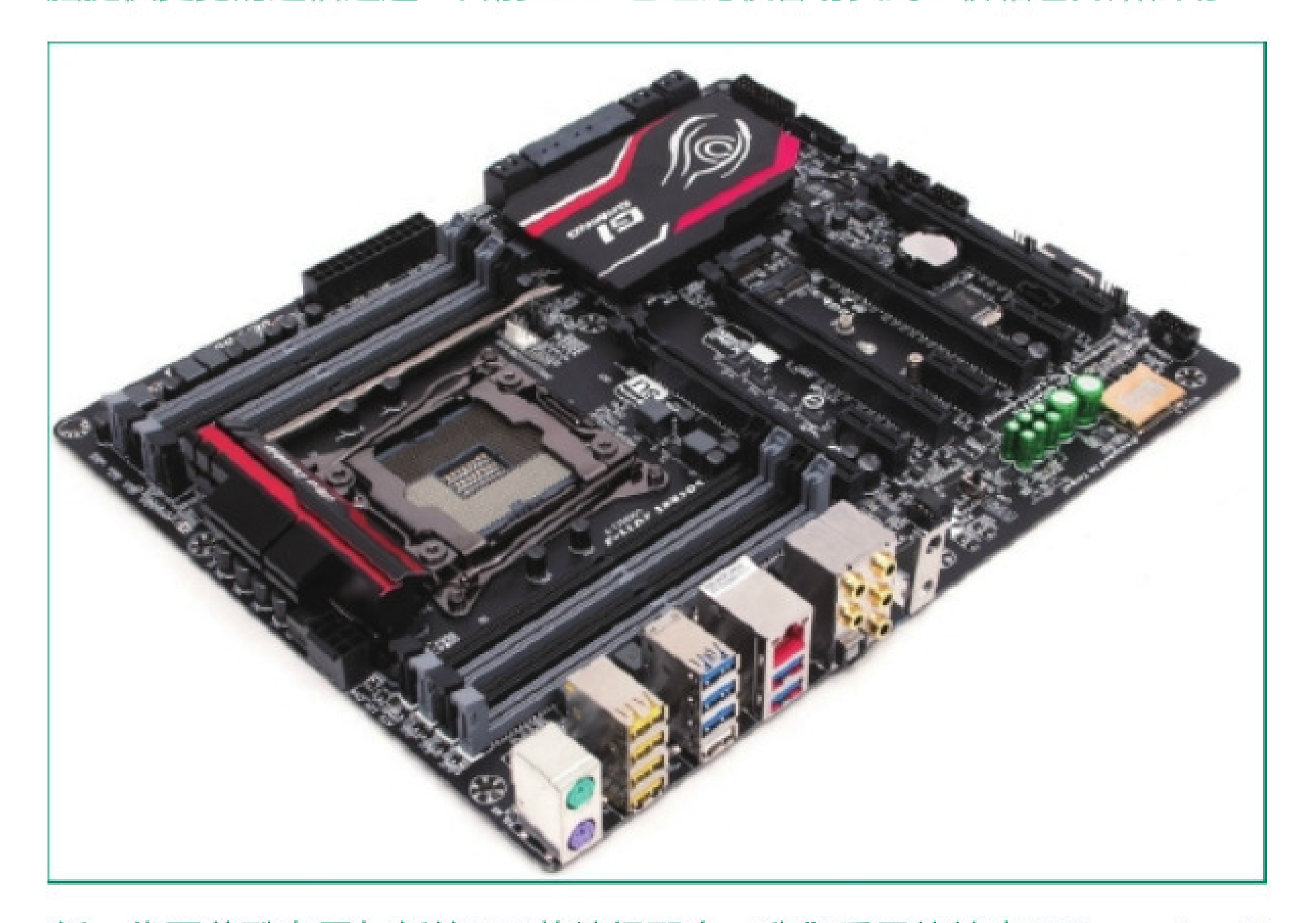


新一代至尊酷睿仍采用LGA2011接口，外形与上一代产品类似，最高端的5960X拥有8核心16线程，缓存20MB，标准频率/睿频为3.0/3.5GHz

新一代至尊酷睿采用四通道DDR4内存，频率比DDR3更高，将为今后的电脑提供更宽的通信通道，目前DDR4已经比较容易买到，价格也开始松动

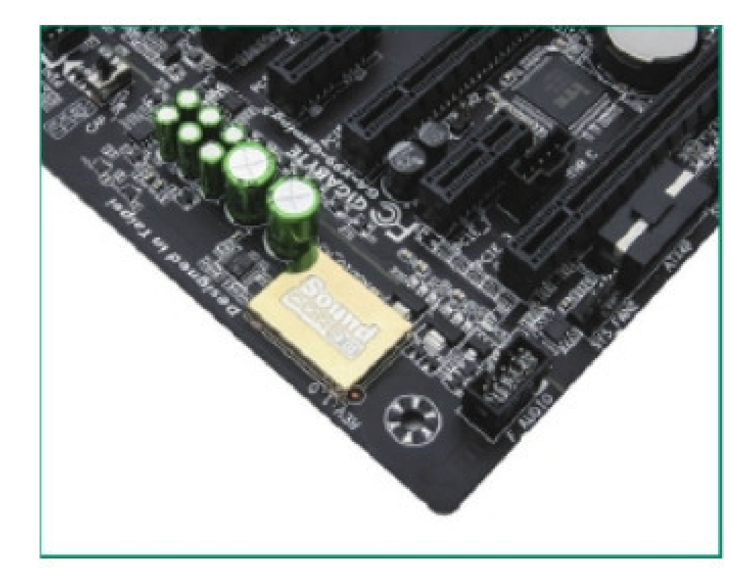
对我们的读者来说，至尊酷睿及其配套的高端平台究竟能带给我们怎样强悍的游戏性能，才是关注的重点所在。我们在测试中选择了目前游戏兼容性最好的Windows 7操作系统64位版，测试平台为技嘉X99-gaming 5主板、16GB（4GB×4）四通道金士顿Predator DDR4 2666内存、华硕GTX 970显卡、闪迪（Sandisk）Ultra Ⅱ固态硬盘，安装所最新驱动程序。

从测试结果看，这款处理器与新型主板、内存、显卡的配合，构成了一台最为强大的计算和应用、游戏平台，即使是目前最新的“性能杀手”级游戏，在这一平台下也能够以最高画面设置非常流畅地运行。至于至尊平台与目前主流高端平台的性能差距，大家可以参看本刊第6期“新品初评”栏目中的酷睿i7-4790K相关测试。



新一代至尊酷睿需与新的X99芯片组配合，我们采用的技嘉X99-gaming 5主板面向高端玩家，这也是Intel至尊酷睿最重视的用户群体之一。它采用高品质元件、精心进行PCB设计，另外还提供了很多炫酷、强大，甚至超前的功能，例如多路显卡支持、背部接口LED背光、板上LED灯、Killer E2200网卡、创新3D音效芯片、高速SATA-E接口、双M.2插槽、雷电（Thunderbolt）接口扩展针脚等

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 7	总分	3339
PCMark 8	HOME	3604
Windows 7体验指数	处理器	7.9
Fritz Chess	8线程	22897千步/秒
3DMark	Fire Strike	9352
	Fire Strike Extreme	4768
CINEBENCH R11.5	CPU	14.26pts
天堂4.0	1920×1080，最高画质，曲面细分	68.0fps
孤岛危机3	1920×1080，最高画质	43fps
使命召唤11	1920×1080，最高画质	92.2fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	16296
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	73.6fps



主板搭载的创新四核3D音效芯片，可降低CPU负担，配合软件和音频优化设计，能提供更丰富的音频体验和游戏音效表现

总结：Intel至尊酷睿及其代表的最新高端平台，是目前性能和功能都最强大的消费级应用电脑系统。

实用至上
华为荣耀3C畅玩版手机

■ 魔之左手



◆华为荣耀（honor）◆已上市◆599元/699元（4GB/16GB版本）◆附件：充电器、USB线、质保证书等◆推荐：智能机初级用户、对价格敏感的用户、替换非智能机的用户◆咨询电话：400-088-6888（技术支持）◆相似产品：红米Note、酷派8750等

智能手机早已不是年轻人和发烧友的手中玩物，无线网络价格不断降低、微信等更廉价更易用通讯方式的出现，都在促使各种传统手机用户转向智能手机，例如高龄与低龄用户、农村用户、收入还不算高的年轻用户、关注续航的户外用户等，他们比传统智能手机用户更关注价格，对易用性和实用性的理解等都有明显不同。因此近期非常火热的599元左右价位涌现了很多针对这些用户的产品，华为荣耀3C畅玩版就是其中的典型代表。

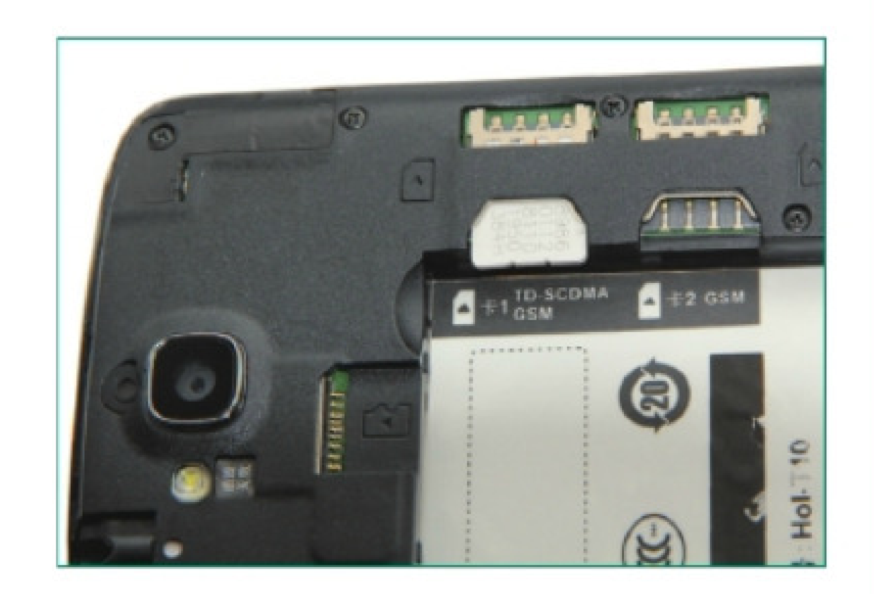




荣耀3C畅玩版使用1280×720分辨率5英寸显示屏，支持5点触控，底部为Android虚拟按键，顶部200万像素前置摄像头支持美颜拍照



荣耀3C畅玩版侧面带有明显弧度，厚度为9.4mm，不算轻薄但相当结实，重量达到150g以上，更符合某些用户的需求。其背壳有多种颜色可选，背部顶端带有F2.0大光圈镜头，配有800万像素摄像头和LED补光灯，底部则有扬声器开口



荣耀3C畅玩版有移动和联通3G两种制式的版本，均支持3G和GSM双卡双待，可通过Micro SD卡扩展存储容量，配置2000mAh电池





华为荣耀3C畅玩版基于Android 4.2.2操作系统，除了易用的EMUI界面外，还提供了更简单更大字体的“简易模式”桌面（左图）、用于远程协助的“亲情关怀”、方便的数据传输功能“贴面速传”及方便的黑屏唤醒功能“魅影触控”（右图）等功能

荣耀3C畅玩版采用1.3GHz四核MTK MT6582处理器，内置ARM Mali400-MP2显示核心；内置1GB内存和4GB/16GB存储空间，电池容量则为2000mAh。从硬件规格上看，这款产品并没有追求顶级配置，而是面向日常应用和游戏娱乐。其安兔兔测试得分17025，MobileXPRT 2013性能得分99，用户体验得分89，性能完全可满足非重度玩家的实际需求。它可连续播放720P视频7.5小时以上，长时间使用也没有明显发热，其待机功耗极低，待机24小时的耗电只有3%左右，对其面向的用户来说相当实用。其摄像头的美肤、HDR、全景、测光、多视角、留声拍照等多种功能更是不逊于很多千元级手机。完全可满足影音娱乐或游戏玩家的需求。

总结：这是一款以实用为设计重点的手机产品，在同价位下，其机体设计、硬件配置、软件功能、易用性、可玩性等方面对特定用户有着相当的吸引力和针对性。P

高性价比PC核心
AMD Athlon X4 860K处理器

■ 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

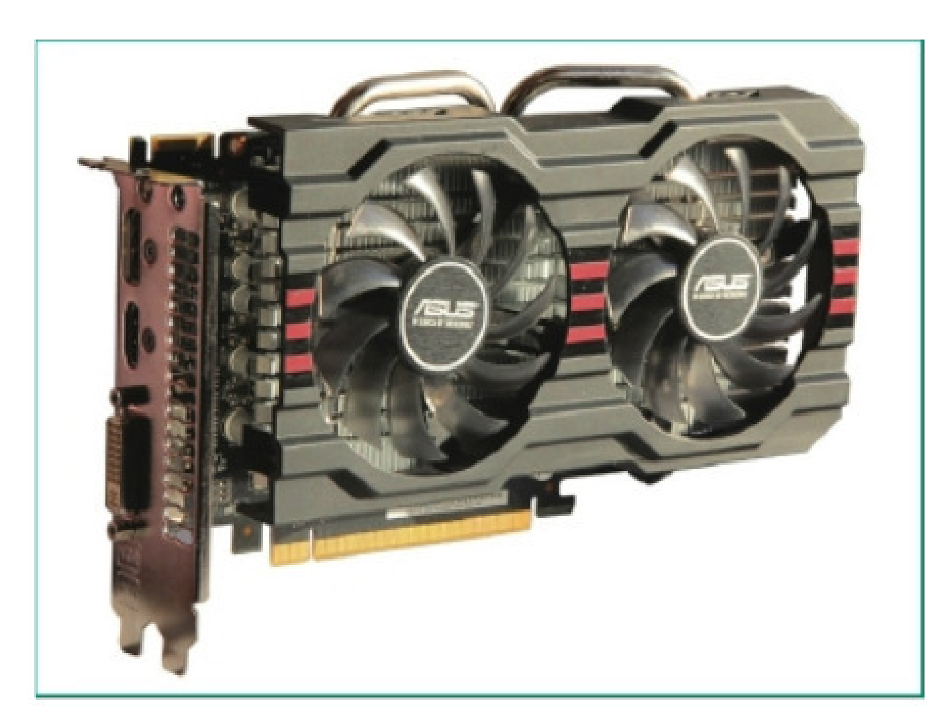
◆AMD◆已上市◆449元◆附件：盒装风扇、质保证书等◆推荐：追求性价比和实用能力的游戏玩家，家庭和商业用户◆咨询电话：无◆相似产品：Intel Pentium G3258、AMD Athlon X4 840等

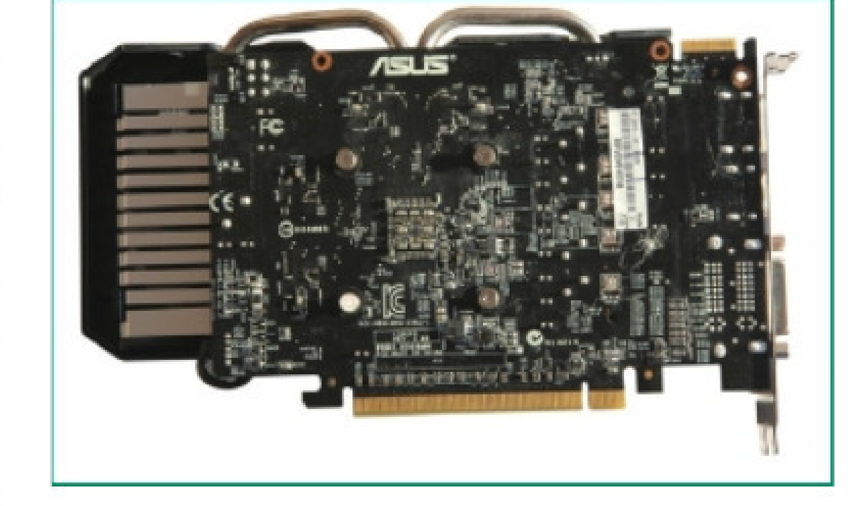
虽然说到游戏PC，很多人都会情不自禁的想到千元以上的强力CPU搭配两千元级别的强劲显卡，组成“梦幻型”游戏平台。其实对资金有限的用户来说，一台更加实用的配置，同样能带来不错的游戏性能，同时不会过度“伤害”我们的钱包。例如以AMD近期推出的28nm制程新速龙四核处理器为核心，就能够在相对优惠的价格下，提供比较出色的应用和游戏能力，构成全能的高性价比PC。



从外观上看，新速龙四核采用FM2+接口，外形与之前的产品没有明显差别，不过其已经升级为28nm工艺，所以在功耗控制与频率方面都有了进步，Athlon X4 860K的标准/Turbo频率达到了3.7/4.0GHz，接近目前个人处理器的顶级水平







↑←与Athlon X4 860K配合的显卡首选Radeon R7系列显卡，如R7 260X，显卡价位在659～899之间，配置1～2GB显存，尽管性能略逊于Radeon R9系列，但恰好适合与Athlon系列配合。我们的平台使用华硕R7260X-DF-2GD5显卡（上图），它采用大直径双风扇和双热管，配合面积大于PCB的散热片（左图），可提供高能、稳定又安静的使用环境

在实际测试中，我们采用微星基于AMD A88X芯片的主板，它和处理器、显卡构成了典型的3A平台。另外使用8GB（4G×2）DDR3 1600内存和希捷600固态硬盘，安装64位Windows 7中文旗舰版，以及所有最新驱动程序。

作为不锁频的处理器，860K可以很方便地超频，由于处理器和显卡芯片都采用了新工艺，发热量并不高，所以一般幅度的超频，只需要使用普通风扇即可。而在标准频率下，全速运行的处理器和显卡风扇噪声都不高，基本淹没在环境和电源风扇噪声中。

性能测试

项目	设置	Athlon X4 860K	Pentium G3258
3DMark	Fire Strike	3365	3310
	Fire Strike Extreme	1700	1671
天堂4.0	1080p，中等画质 关闭曲面细分	40.3fps	38.8fps
使命召唤10	1080p，中等画质	68fps	66fps
	1080p，高画质	49fps	48fps
最终幻想14	1080p，最高画质	44.064fps	42.417fps
生化危机6	1080p，最高画质	5783	5567
古墓丽影9	1080p，普通画质	71.7fps	69.1fps
	1080p，高画质	48.9fps	47.1fps
Fritz Chess Benchmark	4/2线程	6373千步/秒	4322千步/秒
7-Z	压缩	9312kb/s	7126kb/s
	解压缩	134488kb/s	79483kb/s
CINEBENCH R15	CPU	322	251
Winrar		3566kb/s	1459kb/s
Wprime	32M（分值越小越好）	12.58秒	22.31秒

从测试结果看，平台在一般家庭、商务应用甚至是一些常见的密集计算型应用中，都有不错的表现，特别是后者的测试成绩甚至高于Intel类似价位的平台。当然，它也能够以中高画质流畅运行中高端3D游戏，完全能够满足中端游戏娱乐用户的需求。

总结： AMD的新Athlon平台，在不足500元的价位上提供了足够的性能，与自家主板和显卡配合，更是能提供性价比相当突出的办公、娱乐和游戏PC。

真实还原
爱普生V850 Pro扫描仪

■ 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆爱普生（EPSON）◆已上市◆12 880元
◆附件：电源线、胶片架、说明书等
◆推荐：中高端影像用户、高端办公和家庭用户
◆咨询电话：400-887-8007（服务热线）
◆相似产品：爱普生V750 Pro、中晶ScanMaker 9880XL等

对于手中有大量底片、照片或者需要高精度大幅面打印的用户来说，将平面内容转为电子文件时对扫描设备的要求非常高，除了分辨率、色彩之外，还需要高速度、低延迟、对不同媒介的兼容能力、不同类型图像的适应能力等。能满足这些苛刻要求的扫描仪与常见的家用、办公产品在价位上有很大差距，当然能带给我们的影像转换能力也远超后者，例如爱普生最新推出的V850 Pro。

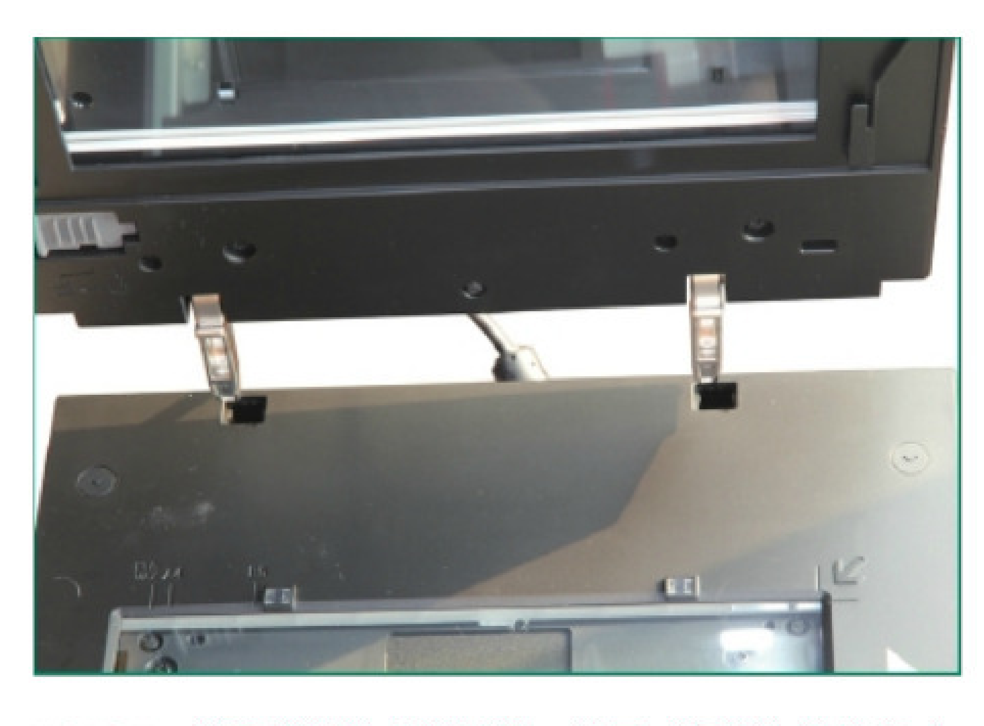


从外观上看，V850 Pro的机体远比消费级产品庞大，可以容纳更精细的传感器和双镜头，顶部独特的蓝色LED条除了装饰外，在运行时会有灯光与扫描组件同步移动，让用户了解扫描进度。其前面板设计极其简化，仅有电源开关和一个扫描快捷键





V850 Pro支持底片扫描（透扫模式），通过可调高度的胶片架可以获得对焦更准确的扫描效果。在不需要时可通过自带的白板遮盖顶盖上的光源

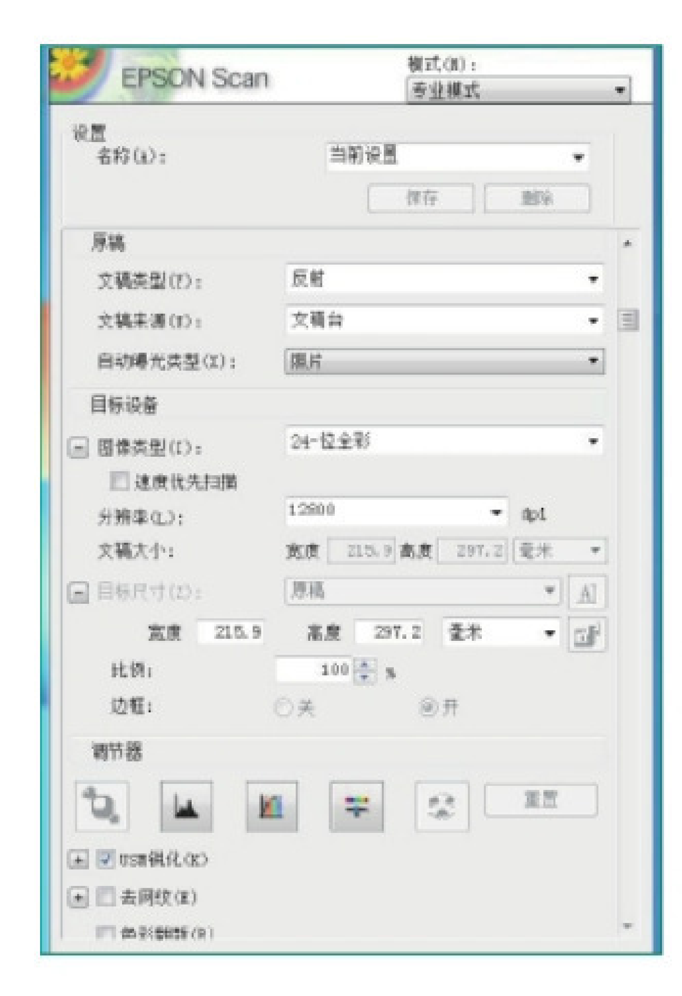




V850 Pro的顶盖设计非常特殊，使用“插销”连接底座，并且采用软性的可拆卸线缆，在扫描高度较大的物体时甚至可以直接从底面摘下

V850 Pro拥有开机零秒预热扫描能力，其实就是可以开机即扫，其双镜头系统可在调整设置时自动切换，4.0光密度值提供了更强的色彩能力。对很多用户来说，它的Digital ICE除尘技术非常实用，通过可见光与红外线扫描，可以辨识和去除表面的灰尘、杂质甚至是破损。

在实际测试中，它预览扫描本刊大小的面积耗时6秒左右，家庭模式下以默认方式（300dpi）扫描耗时20秒，文件大小1098KB，打开全部后期处理功能，扫描耗时1分27秒，文件大小1841KB，如果使用最高分辨率（12800dpi）扫描10 500×30 000分辨率区域（最大可用区域），耗时3分16秒，文件大小23 230KB。在扫描过程中，其噪声并不比消费级扫描仪更大，而且发热量很小，适合进行大量扫描工作。





在家庭/专业模式下，V850 Pro最高支持4800/12800dpi的扫描精度（最高光学分辨率6400dpi），不过由于产生的文件过于巨大，因此对这些精度下的扫描幅面进行了限制，可用于照片与胶片高精度扫描。另外在家庭模式下，其提供的多种预置扫描模式也方便了用户的使用。

总结：这是一款能力远超消费级产品的影像转换工具，同时也兼容了易用性和兼容性，其设计不仅对专业用户来说非常实用，也让我们对未来可能参考其设计的消费级产品充满了期待。

最佳商务伙伴

捷波朗弦月3蓝牙耳机

■青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆捷波朗（Jabra）◆已上市◆569元◆附件：USB充电线、橡套、海绵套、用户指南等◆推荐：需要高质量和长时间免提通话的中高端商务用户◆咨询电话：400-120-0745（支持热线）◆相似产品：捷波朗超凡3、缤特力Voyager Legend+等

商务用户是蓝牙耳机一个非常重要的消费群体，也是捷波朗每一季新品中不可或缺的产品，着重高质量通话的弦月3（STORM）就是其本季度的商务新品之一。



弦月3的造型与其名称一样，是基于人体工学的弯曲形状，虽然外形比常见的耳挂式产品要粗大一些，但重量仅有11g左右。其受话器部分带有多个开口，带有一个强力噪音过滤器和两个麦克风，利用数字信号处理（DSP）软件消除噪音，可以提升受话灵敏度和清晰度





弦月3提供了一个受话器海绵套，可以有效降低外界气流对受话器的影响，可提升恶劣气候或运动时的收音效果。其耳塞背面很平，带有NFC传感器，将这部分与NFC手机贴合就能快速配对，同时耳塞能旋转180°，可根据左右耳佩戴方式进行调整



由于其佩戴方式造成主体部分位于耳后，不易操控，所以弦月3的通话键位置也显得较为特殊，位于话筒顶端，安装海绵套后甚至无法看到，好在实际实用中，用户可以使用其自带的语音控制能力来接听电话

由于弦月3的体型较粗长，因此在佩戴时会影响耳上其他的佩戴物如眼镜、大型耳饰等，不过这也使其可以内置更大的电池，在较省电的蓝牙4.0技术、高能量密度的MicroPower电池和出色的电源控制能力支持下，其连续通话能力达到10小时左右，连接双设备后的待机时间可达数天，可以轻松应对一整天的高强度工作，或者是长时间旅途中的音视频播放。

总结：弦月3的长续航、高清晰拾音能力、NFC等特性，使其成为一款易于使用又性能出色的商务蓝牙耳机。

优雅的自拍神器
联想S90t笋尖手机

■青岚

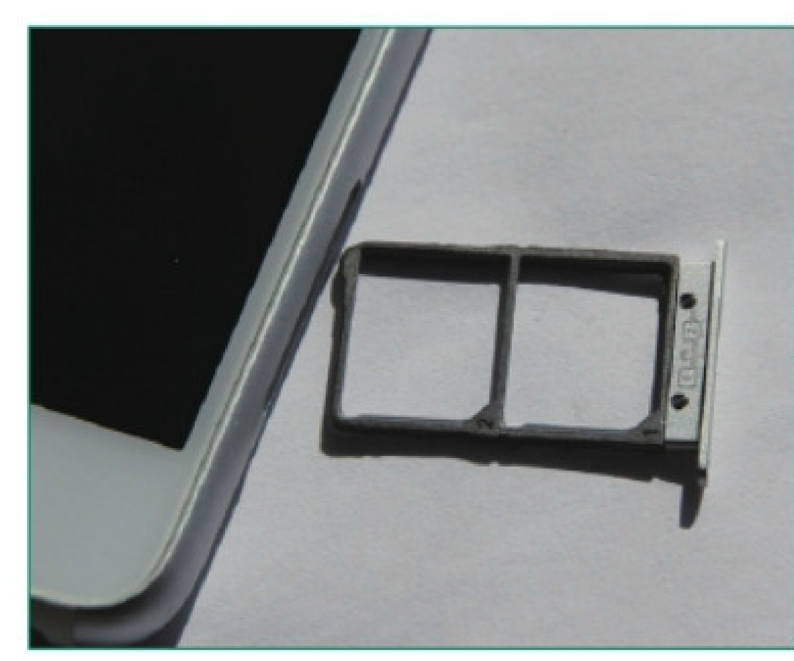


对很多用户来说，目前的智能手机在功能和性能方面其实都已经有些过剩，除了在基本功能方面追求简易而实用外，外形的靓丽轻薄也非常重要，这也是苹果手机目前最忠实的用户群。不过随着iPhone自身的能力扩展，很多功能对这些用户来说也显得有些多余了，而且由于这些功能的加入，价格日益提升，最近的产品价格已经有些让人难以承受。其实目前Android系统及硬件的发展已经可以提供流畅度不逊于iPhone的手机，而且价格更低，甚至在外形和重量方面还更有优势，如果能够提供较为成熟的生态系统，那么无疑会更吸引资金并不富裕的用户，联想S90就是一款这样的产品。





联想S90采用5英寸1280×720屏幕，支持5点触控，底部带有触控式Android按键，前置摄像头分辨率高达800万像素，不仅支持美颜拍摄，甚至还配有补光灯（绿圈部分），可在宴会、餐厅等光线较暗的地方照出清晰的自拍照



我们的样品支持中国移动4G/3G制式+GSM双卡双待（S90t），采用卡仓设计，不可拆卸式2300mAh电池，壳体整体感更强

联想S90采用1.2GHz高通骁龙410四核处理器，内置1GB内存和16GB存储空间，虽然配置并不算很高，但相当实用，安兔兔测试得分19633，MobileXPRT 2013性能得分117，用户体验得分94，Nenamark平均帧速52.1fps，3Dmark Ice Storm Extreme得分2567，无论是应用性能、界面流畅性还是游戏能力都完全可满足一般用户的需求。S90的功耗控制出色，可连续播放9小时720P影片（保留10%电量），24小时待机耗电只有3%左右，且长时间高负载使用时，机体没有明显的升温。

总结：联想S90笋尖着重拍照，特别是自拍能力，而且外形靓丽轻薄、配置实用，加上联想自有的VIBE UI 2.0人机界面设计、乐商店等服务能力，使其使用相当舒适简便，对它面向的用户来说是相当不错的选择。

S90采用了和iPhone 6类似的圆形过度边角、金属外壳、底部扬声器、背部天线等设计，因此乍看之下非常相似，不过S90的1300万像素背部摄像头并不突出，手感平滑舒适，而且重量仅有129g（含卡），轻薄程度有过之而无不及





电竞新平台
Dxracer游戏电脑桌

■ 魔之左手



◆迪锐克斯（Dxracer）◆即将上市◆不详
◆附件：多种螺丝、小工具、装配指南等
◆推荐：中高端玩家，电竞选手，电竞比赛场地等◆咨询电话：400-666-6510（服务热线）
◆相似产品：暂无

作为一家比较特殊的电脑/电竞外设厂商，Dxracer的电竞/电脑椅以出色的设计，优秀的性能，受到了广大玩家和办公用户的好评，也被很多电竞选手和大多数电竞赛事，甚至是很多影视作品所选用。其实除了座椅外，Dxracer还有很多很酷也很实用的电脑外设产品，例如我们介绍过的显示器支架、键盘托架、鼠标托架、靠垫等，而在年底，Dxracer还将为用户提供一个更大的惊喜，那就是电脑桌。



Dxracer电脑桌主色调为黑色，外形简洁，有红、白、黑色配饰可选，为了与目前更主流的电竞椅和游戏电脑相配，我们选择的是红黑搭配的产品。从外形上看，这款电脑桌与常见电脑桌高度和宽度类似，但进深较大，适合摆放更大的主机、显示器并留下足够的"甩"鼠标空间。也许是面向动作比较激烈的中高端游戏和电竞玩家设计，其桌面下方没有标配键盘托架，而是留有足够的桌面空间用来更稳定地放置键盘



Dxracer电脑桌是一款自行组装式的产品，除了少量螺丝和附带小工具、小组件外，主要部件不超过10个，便于运输和管理，研究说明书后，只需10分钟左右就能轻松组合



Dxracer电脑桌的组装过程非常简单，主要框架通过金属卡锁结构连接（上图圈内和右图），可快速搭建，只需要在底部横杠两端拧上螺丝，就能构成很牢固的主体结构



侧面装饰部分基本采用ABS塑料材质，通过卡笋可以快速拆装，安装完成后四周全都略高于桌面，可以防止用户激烈操作时鼠标离开桌面或碰落物品



桌面与框架间用数个螺丝即可牢固连接，其中一些螺丝为出厂时预置，只需拧紧即可，如果需要经常搬动且使用时活动力度不大，这些螺丝其实可以少量安装甚至不安装，桌子也比较稳固

Dxracer电脑桌的组装比较简单快速，除了最后固定桌面之外，安装过程只需要使用6颗螺丝即可。也许因为样品是早期试制版的原因，我们发现了金属件的管内侧有一处带有毛刺，织物前挡也有些过紧。

在实际使用中，这款电脑桌相当稳固可靠，桌面面积也足够大，完全可以使用大型台式机或多联屏系统，比较有趣的是其桌面并非完全光滑，还保留有一定凹凸的木纹，光学鼠标无需鼠标垫就能使用，当然中高端玩家最好配合使用大型鼠标垫，以保证鼠标操作的精度和速度，例如Dxracer座椅附送的鼠标垫。

总结： 这是一款非常适合高端玩家的电脑桌，而且与Dxracer自家的电脑椅等装备也非常相配。

跳跃的精灵

派诺特Jumping Sumo遥控车

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★★

性价比：★★★★

◆派诺特（Parrot）◆已上市◆1199元◆附件：电池、USB充电/数据线、贴纸、说明书、备用橡胶垫等◆推荐：中度数码玩家、喜欢探索的青少年、节日礼物买家◆咨询电话：无（网络在线支持）◆相似产品：暂无

派诺特的遥控飞机已经推出了多个产品，Jumping Sumo却是它的第一款遥控车辆，习惯了飞翔的派诺特，会带给我们怎样不同的遥控车呢？

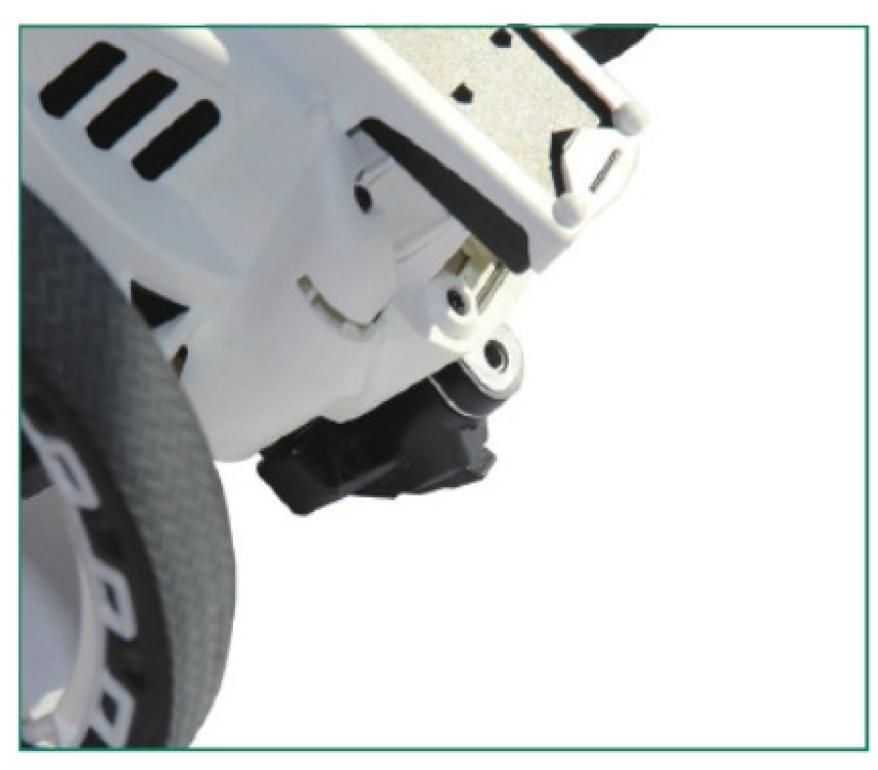




Jumping Sumo的外形相当奇特，它采用类似手推车的两轮设计，带有前置640×480分辨率摄像头和LED灯，车轮采用非常轻且耐磨的泡沫塑料材质，可通过柔性辐条改变轮距，窄轮距状态更加灵活，而宽轮距则能提供更好的越障能力



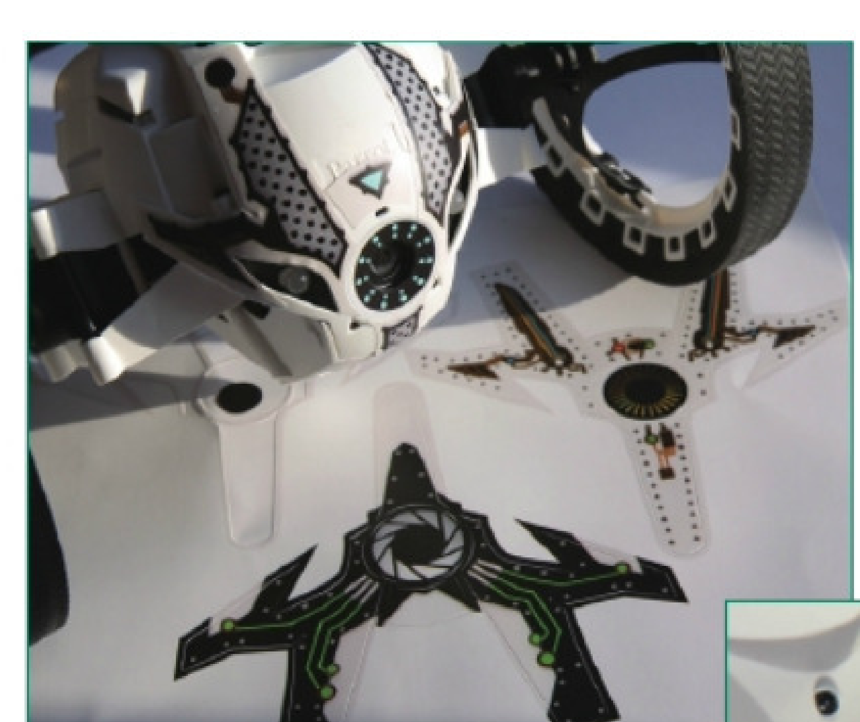




Jumping Sumo与其他遥控车不同的是带有一条非常坚固的钢制尾巴，在正常状态下配合底部橡胶垫，可在停车时起到支撑作用。而这条尾巴更重要的功能其实是通过收缩和弹出，为Jumping Sumo提供跳跃能力，让这款遥控车真正符合它的名字



Jumping Sumo顶部为电池仓、电源开关和Micro USB充电/数据接口，由于自身不带存储空间，要进行录像和拍照，需要使用Micro USB接口的手机U盘或通过OTG转接线连接标准U盘



Jumping Sumo提供了个性化前脸贴纸，用户可以根据自己的理解进行粘贴（左），尾部橡胶垫磨损过大或丢失后，也可使用附赠的备用品（下）



Jumping Sumo使用自带WiFi热点连接手机、平板电脑等智能移动设备，用Free Fight3软件进行操控，支持Android、iOS和Windows系统，可通过遥控平台的倾斜操作转弯，支持线路和动作编程（上），有多种特技动作、音效、跳跃方式可用，并且可翻转为肚皮朝上的方式运动，这种姿态下摄像头变成向斜上方拍摄（右）



相对于一般的遥控车，Jumping Sumo有更多样的玩法和趣味，它通过远跳、高跳、翻滚能力，配合越障、抗震能力较好的车轮，可以完成一些有趣而实用的动作，例如爬上台阶、跳上桌面、越过复杂障碍物等。而且通过前置摄像头，可以在视野外进行遥控，例如钻入床底、车底进行检查，或者"侦察"另一个房间、"跟踪"宠物的行动等。

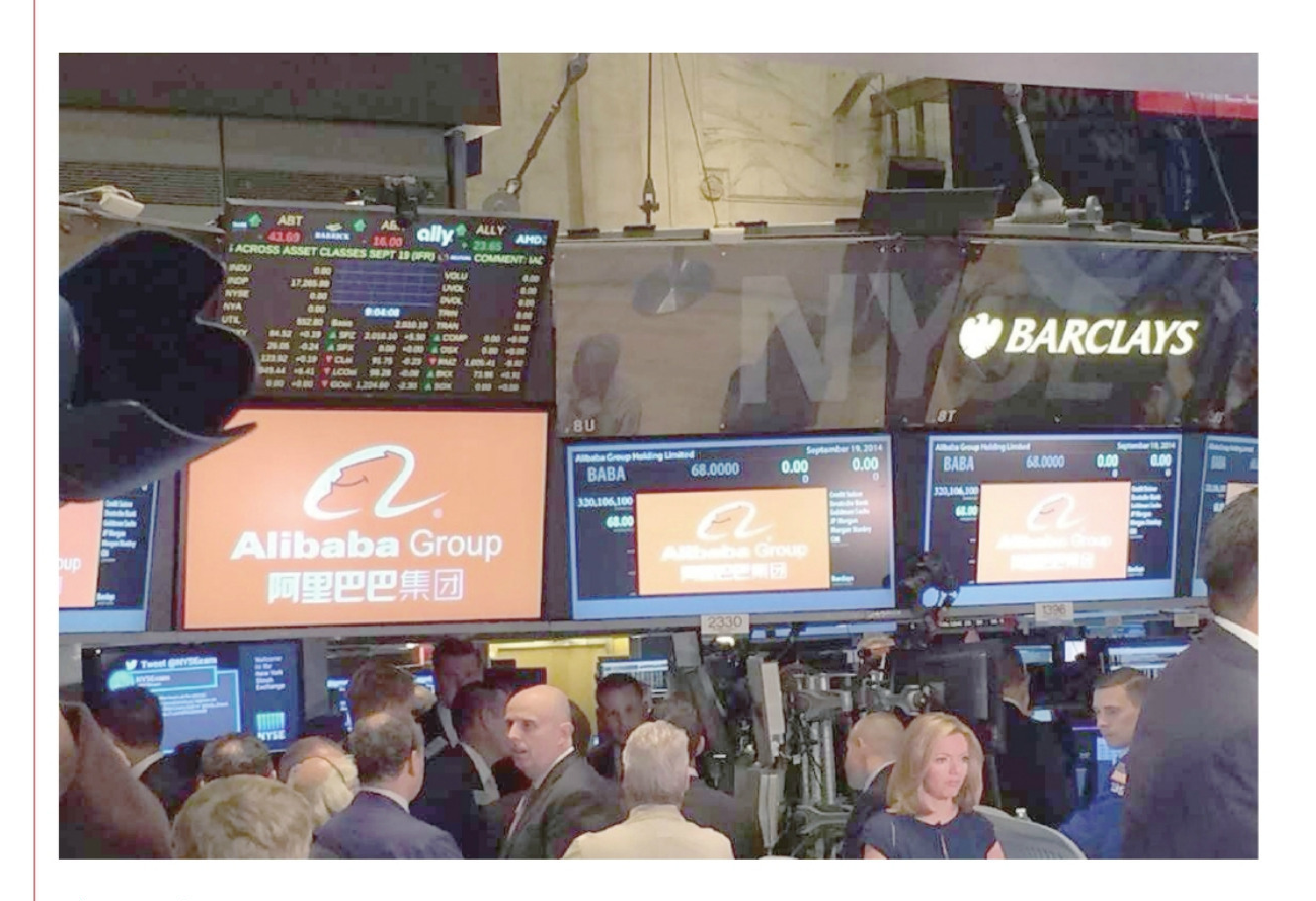
使用智能移动平台进行遥控也增加了Jumping Sumo的可玩性，更便于图像显示、体感操作、进行编程等。相对于蓝牙方式，其WiFi连接距离要长一些，室外可达20米以上，但墙壁、杂物的遮挡，会影响其有效连接距离和传输速率，造成画面、动作延迟等问题。

总结：这是一款非常有趣的数码遥控玩具，而且其应用已经脱离了"玩乐"的范畴，完全可用于个性视频创作、环境检查等工作，兼具趣味性和实用性，当然更是这个圣诞节少年或数码宅们不错的礼物。P

2014年9月阿里在美上市绝对是今年互联网上的一件大事。上市之后的第一个双11，淘宝也再度上演疯狂。在此，不妨让我们了解一下阿里上市前后的那些事。

千里之行又一步
阿里上市之后的第一个双11

■北京 术士



全民狂欢双11

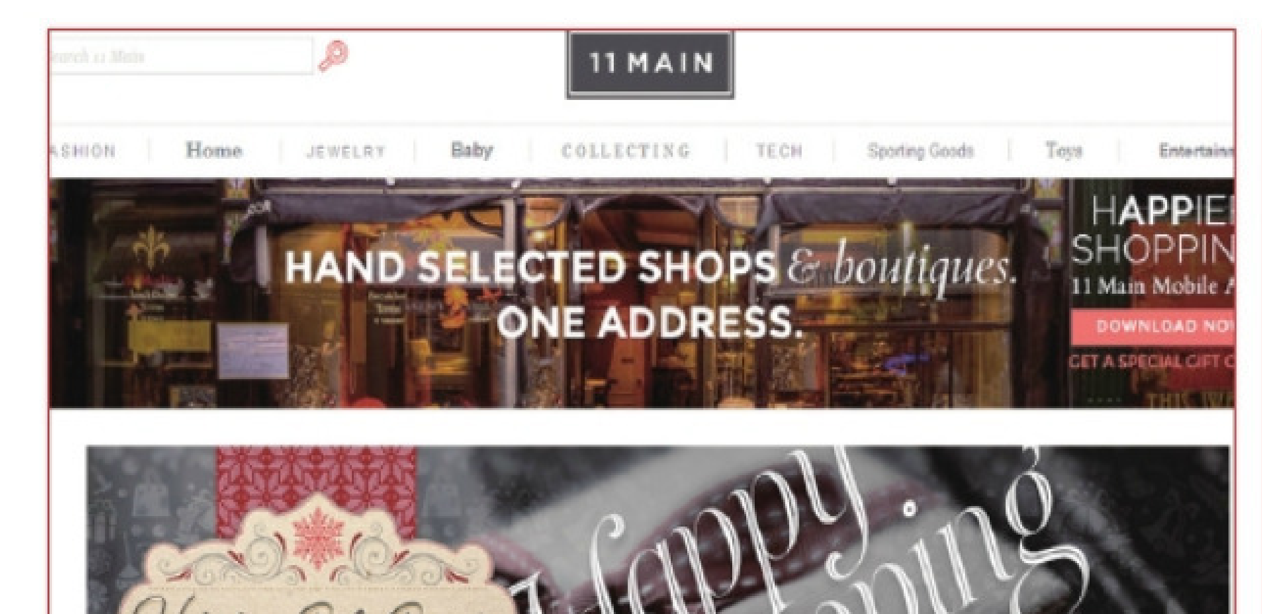
自古以来，我们有数不胜数的节日，但是不通过政策规定的放假来达到全民狂欢效果，恐怕只有阿里巴巴的双11了。

双11到底有多大的能量，笔者也不想拉一大堆数据然后满腹经纶地告诉你“这些快递盒子连起来能绕地球XX圈”，就像说到“十一长假”我们的反应都是堵堵堵一样，双11已经将“买买买”根植进了我们的内心。

究竟双11为何势如猛虎？冰冻三尺非一日之寒，阿里之火非一日之功，笔者去搞一堆裤衩背心袜子然后说我要搞个九九节！来支持的估计只有小区里的大妈们。阿里之所以能将双11做的如此有声有色，不得不说是马云瞄准小微企业和个人创业者的功劳。

古有言“酒香不怕巷子深”，在这个语境下，这个巷子乃至这条街里一定只有寥寥数家酒庄，但当我们踏进任何一个21世纪的批发市场，门口的摊位生意好是一定的。

电子商务对于传统小微企业及个人卖家来说就是一场及时的甘霖，在淘宝，没有地域隔离，没有装修贵贱（直通车除



11main网站在国外上线



阿里此前在香港上市，但最终没能在香港涅槃


阿里的美国路演受到大量投资人的关注


阿里在美国路演

外），小微商们再也不用发愁没人能闻到自家的酒香，通过阿里这个平台，每个人都能挖到属于自己的金。

双11的影响力，折射出的是阿里的影响力，就在2个月前的今年9月，这种影响力最终让阿里修成正果，成功在美上市。在阿里上市前夜，笔者依靠并不灵敏的嗅觉感到投资阿里一定能带来丰厚的回报，于是立刻打算开一个纽交所的账户，但是看完流程介绍发现提交护照人工审核很费时间，最快也需要三天的时间，结果就和走上人生巅峰擦肩而过，不过话说回来，迅雷上市的时候，笔者是小心观望的，人人上市的时候，笔者压根就没正眼去看，为何轮到阿里上市，就一定会涨涨涨呢？

那就要来剖析一下阿里上市背后的故事了。

港股五年

其实首先要说的是，阿里巴巴在美国上市实为迫不得已，许多人在阿里上市之后才关注这件事，可能对阿里原本已经在香港上市鲜有耳闻。

早在2007年，就是北京奥运会前一年，阿里巴巴B2B业务于香港主板挂牌上市，开盘价30港元。阿里巴巴这第一次上市吸引了全球的注目，金融市场因为阿里巴巴的上市也掀起了波澜。资料显示，当时，雅虎和软银两家公司控制的阿里巴巴股份超过了70%，雅虎通过阿里巴巴上市可直接获利36亿美元。

这次上市甚至刷新了当时中国的多项融资记录——此次上市共募集资金达14.9亿美元，创下中国互联网公司融资之最；同时这是2007年全球最大规模的科技公司IPO，也是自2003年8月谷歌上市以来最大的互联网企业IPO项目。

在香港市场顺风顺水的阿里巴巴到了2012年让香港股民们彻底傻了眼。

2012年2月，阿里巴巴集团正式向其子公司B2B董事会提出私有化邀约，并于6月20日下午从香港联交所撤销上市地位。

注：上市公司“私有化”，是资本市场一类特殊的并购操作；与其他并购操作的最大区别，就是它的目标是令被收购上市公司除牌，由公众公司变为私人公司。通俗来说，就是控股股东把小股东手里的股份全部买回来，扩大已有份额，最终使这家公司退市。

马云为何宁可不要上市也要私有化公司，他自己就有过解释：“只有着眼于未来才能有美好明天。局部的小调整已经没有办法对B2B进行根本性的完善。将阿里巴巴私有化可让阿里集团免于承受拥有上市子公司所需面临的压力，能够制定对客户最有利的长远规划。”

说通俗一点就是，马云团队掌控的股份并不占大头，一些长远但是不能立刻见效的规划并不受到投资人的待见，投资人只重视财报，而马云重视阿里，

“只有着眼于未来才能有美好明天。局部的小调整已经没有办法对B2B进行根本性的完善。将阿里巴巴私有化可让阿里集团免于承受拥有上市子公司所需面临的压力，能够制定对客户最有利的长远规划。”

为了避免这种掣肘继续存在，马云壮士断腕，重揽大权。

这也就引出了阿里巴巴让香港联交所头疼不已的合伙人制度。

阿里巴巴的合伙人制度

任何一家公司上市的目的都非常单纯，就是募集资金，而在证券市场，资金＝股份＝话语权，大量资本的涌入必然带来创始人团队决策权重的降低。互联网企业的创始管理团队是企业发展的核心竞争力，他们不会愿意被剥夺话语权。所以阿里巴巴要通过创新公司的治理结构，来实现夺回对公司的控制权，也就是有名的“阿里巴巴合伙人制度”。

面对阿里在香港上市的巨大诱惑，香港联交所却坚定地对阿里的合伙人制度say no，香港联交所认为，持股10%左右的阿里管理层通过合伙人制度达到掌握公司实际控制权的目的，违反了同股同权原则，不利于对投资者的公平保护。对此，马云淡然回应“我们不在乎在哪里上市，但我们在乎我们上市的地方，必须支持这种开放、创新、承担责任和推崇长期发展的文化”，毅然转道美国上市。

注：同股同权原则，是指同一类型的股份应当享有一样的权利，通俗来讲就是握有越多的股份，就拥有越大的话语权，这也是阿里巴巴极力避免的一条原则。

在法律中，“合伙人”这三个字的定义相当明确：“在中国或其他主要国家的合伙企业法中，普通合伙人是指共同出资、共同管理企业，并对企业债务承担‘无限’连带责任的人。合伙人既是企业的所有者，又是企业的管理者，还是企业债务和责任不可推卸的责任人。”但是对于阿里巴巴来说，阿里集团的“合伙人”也只是念作“合伙人”罢了，和一般的理解天差地别。

阿里的合伙人完全不等同于股东，虽然阿里要求合伙人必须持有一定的股份，但是在阿里的合伙人定义中，除非是永久合伙人，在年龄达到60周岁时就要退出合伙人，这和股东的只要持有股份就能够保持股东身份非常不同，换言之，阿里的合伙人是需要“退休”的。

阿里的合伙人也完全不等同于董事，阿里巴巴的招股说明书显示，董事会在阿里集团内部拥有极高的权利，公司的运营、管理还是通过董事会来实现，但是合伙人拥有董事会的提名权，而且是拥有半数以上的董事会提名权，这也是阿里为了创始人团队能够把握公司方向的终级杀招。

同时，阿里的合伙人也不需要承担无限连带责任，阿里合伙人的职责是体现和推广阿里巴巴的使命、愿景和价值观。至于财产经济责任，合伙人就不是“合伙人”了，意思就是，阿里合伙人只是体现在是精神和身份层面的，而不具有财产赔偿的责任。

注：无限连带责任，是指每个合伙人对于合伙债务都负有全部清偿的义务，而合伙的债权人也有权向合伙人中的任何一人或数人要求其清偿债务的一部分或全部。

阿里本来希望香港能够改变原则接纳特色的阿里合伙人制度，但是与香港“回眸一笑便是永别”。

锋指香港终未成

据香港媒体报道，阿里巴巴集团与香港联交所就IPO问题展开的谈判在2013年9月25日已经破裂。

对于阿里巴巴来说，香港是上市的首选地点，或许是对于香港的资本市场



蔡崇信多次发声解释合伙人制度

假货是阿里上市之后的一个不安定因素

更加了解，或许是五年的挂牌打下了坚实的基础，究竟是什么原因使得阿里对香港情有独钟我们不得而知，但是港交所与阿里巴巴一直处于博弈状态。虽然马云以及蔡崇信先后发声解释合伙人制度，同时软银和雅虎两大股东也表态支持阿里合伙人制度，但是港交所以及香港证监会并未对合伙人制度开绿灯。

在谈判破裂之后，阿里巴巴通过高调宣布"合伙人"制度来表明自身的强硬立场：坚持阿里巴巴上市地点必须容纳合伙人制度，让阿里巴巴管理层在上市后可以推荐超过半数董事会成员。

然而，随着香港的最终表态，阿里巴巴历经半年的努力最终付诸东流。2013年10月10日，阿里巴巴集团CEO陆兆禧在媒体见面会上表示，今天的香港市场，对新兴企业的治理结构创新，还需要时间研究和消化，阿里决定不选择在香港上市。

9月15日中午12点半，香港丽思卡尔顿酒店，阿里巴巴最后一场全球路演如期在香港举行。董事局主席马云意外出现在会场，他再次表达对香港资本市场的尊重。他说："阿里选择了错误的时机，因此错过了香港。"

马云表示，自己非常尊重香港的决定，支持香港不应该为了一家公司而改变原则，自己乐于见到香港变得更好。他没有正面回应未来是否会回归香港上市。"不是香港错过了阿里，而是阿里错过了香港。"他说。

被问及阿里巴巴未来的发展策略时，马云强调阿里未来是国际化的互联网公司，在美国上市后会加快欧美市场的扩张。但作为植根于中国的企业，阿里会继续帮助香港的中小企业，并继续在亚洲市场发展。

最终，2014年9月，阿里巴巴赴美上市。

颤抖吧华尔街 阿里巴巴来了

既然香港不成，那就只能转战美国了。

在美国上市前夕，阿里仅仅36页的路演PPT被国内媒体称为"史上最贵PPT"。

"我们能在任何时间、任何地点找到任何你想要的东西，我们服务数千万商家，我们对上亿消费者负责，我们每年有145亿订单，我们有料。"



双11是阿里创造出来的一个节日

很多人看到路演这两个字可能都会想象出一群人拿着各种扩音设备在大街上宣讲他们的理念，实际上并不是这样的。

阿里巴巴的路演推介会在世界上最豪华五星级酒店——纽约华尔道夫酒店18层召开，大厅里婉转的排队长龙甚至让不少见过大世面的投资经理感到震惊。一位华尔街基金经理表示："在纽约搞投资十多年，IPO阵势见多了，但还是被阿里巴巴震撼了。"

华尔道夫酒店排队拐了18个弯，据说有1000人来看马云演讲，光等电梯就等了40分钟。每人发一个提问题用的iPad，招股书皮也换成了"阿里巴巴橙"。马云逗趣的说："15年前，我来美国想要200万美元，但被30家风投拒绝了；今天我又来了，就是想多要点钱回去。"

在这份PPT中，阿里巴巴阐述了集团特色、地位、以及理念。阿里巴巴描述自己为"世界最大的在线和移动贸易公司、中国贸易转型的转变者、小微商务领军公司和通过商业数据洞悉消费习惯的领导者。"同时也表示"建造未来贸易基础结构"是阿里巴巴的愿景。

阿里巴巴总结了七点"关键投资点"用于吸引美国投资者："中国巨大的市场贸易机会、阿里无可匹敌的规模和市场领导力、阿里繁荣的交易市场、平台和生态系统、移动交易的领导能力、清晰的成长战略、已经被证实非常成功的团队和文化以及强劲的利润增长、盈利能力和现金流。"通过一系列可靠的数据表现了阿里巴巴在中国市场无出其右的规模以及对于小微企业、个体的成功整合。

对于这家在中国家喻户晓但是在美国还是"没听说过，但是似乎很吊"的公司来说，如何让投资人相信阿里巴巴是一家真材实料的公司并不是一件特别容易的事情，因为此前的众多中概股已经让华尔街对于中国科技公司充满了警惕，对于美国人这种新鲜好奇又小心翼翼的态度，阿里巴巴明确表示："我们能在任何时间、任何地点找到任何你想要的东西，我们服务数千万商家，我们对上亿消费者负责，我们每年有145亿订单，我们有料。"

阿里实打实的宣传也为上市敲钟做好了铺垫。

阿里上市

阿里巴巴的真材实料点醒了美国投资者，美国GJ金融控股公司执行副总裁杨光表示：“市场对阿里巴巴的兴趣非常浓厚，阿里巴巴的出现改变了美国投资者的心态。依我看，对于想来美国上市的中国公司而言，现在迎来了一个全新的时代。”

杨光认为，阿里巴巴的营业收入等数据改变了美国投资者过去对中国数据持怀疑的态度，提振了投资者信心，有利于中国公司赴美上市。

摩根士丹利亚洲股票部门董事经理帕特里克·斯普林格表示，阿里巴巴的成功警醒了那些不看好中国经济的人士。

“阿里巴巴增长如此快、规模如此大、盈利能力如此强，令美国机构投资者始料不及，”斯普林格说，“这说明中国不仅能创造出阿里巴巴这样的国际化企业，还能创造出超越美国互联网企业的盈利能力。”

我们可以这么说，阿里巴巴的上市将美国投资者对于中国公司的信心翻了个番。

有了之前的这些铺垫和利好，阿里上市后为何涨涨涨也就不难理解了。不过阿里上市看起来很高大上，对于那些依托于阿里甚至可以说是阿里的“衣食父母”的小微商来说，这真的是他们的狂欢吗？

假货一道坎

我们对于淘宝的认知到底是什么？很可能大多数人都会想到这是一个我可以花真货1/10价钱买来质量不错的“你懂得”商品的平台，或者花了真货100%的价钱寄来还是假货的平台。

但是在上市之后，由于美国证券市场极其严苛的制度和数不胜数想要挖点黑幕做空你的公司的存在，阿里巴巴不得不正视这些平台上存在已久并且是用户刚需的擦边商家。假货制造商通过阿里巴巴平台，特别是淘宝网销售假货，这一直是令阿里巴巴头疼的难题。阿里巴巴创始人马云就曾将假货称之为“我们必须治疗的癌症”。

目前淘宝网主要依靠自身的投诉处理机制应对假货问题。但是这套机制实际上是马后炮，对于正在发生的售假侵权行为无能为力。而且，这套规则致命缺陷在于，对于同一卖家的售假，淘宝网仅删除侵权链接，并未能防止侵权的继续发生。即便有些卖家恶意售假被直接封店，只要供应链不断，仍可以重新注册店铺继续售假。这也就导致了淘宝的一个非常有趣的现象：这个平台同时存在授权真货和假货的店。如果你家门口的商场同时引入了耐克专卖店和路边小摊假货店，还让他俩挨着，你会不会笑呢？

虽然阿里巴巴对假货的打击不遗余力，但往往收效甚微，究其根本原因，是淘宝的盈利模式给售假商家便利的售假通道，阿里成功的模式里有一颗难以拔除的刺。

浑水机构创始人卡森·布洛克公开表示：“阿里巴巴如果想欺骗投资者，是绝对有可能的”。如果上市后的阿里巴巴真的被浑水盯上，那么假货问题无疑将成为其做空的靶子之一。

不过就像马云说过的，假货这个“癌症”是阿里一定会解决的。

淘宝近年来组建了一支专业打假队伍，有员工2000余人，下设商品品质管控、知识产权保护、协查、专案等各部门。淘宝打假是个复杂的系统工程，平时查假分两种：一是接到投诉展开调查，既有品牌权利人被侵权的投诉，也有消费者买到假货的投诉。二是依托大数据的网络巡查。其中后者主动出击的情况占到淘宝打假的绝大部分，比如某店退款率比较高，淘宝就会关注到，依照其各项指标展开查询，研究什么原因导致大量退货退款。

为了构筑一整套打假和保护知识产权的体系，阿里巴巴不仅和23000个权利人建立战略合作，还跟公安、工商、质监、版署、知识产权局等国家五部委合作。

阿里巴巴每年支出逾1610万美元用来打击假货。在今年2月提交给世界知识产权组织的文件中，阿里巴巴称，过去一年里公司下架了超过1亿个涉嫌侵权的产品。打击假货的行动，也获得国际认可，使得美国贸易代表将淘宝从2012年的恶名市场名单中移除。

马云表示，阿里巴巴通过15年的建设，对打击假货越来越有信心，通过生态系统的建设和大数据技术把假货问题找出来，通过信用体系弘扬正能量，同行政执法配合，从而解决假货问题。

对于阿里来说，低门槛的准入制度使得假货销售非常简单，打击假货任重而道远。



淘宝的直通车是阿里重要的收入来源之一

阿里不是电商

作为一家电商平台，阿里的净利润已经接近五成，这个数字已经内超腾讯，外甩谷歌，作为一家“电商”来讲，这个数字基本是不可能的，但是阿里做到了，原因就是阿里并不是“电商”，如果我们说直白一些，阿里其实是一个非常巨大的广告平台。

我们来看看京东和亚马逊这些传统意义上的电商，他们通过大数据屯了大量的货物，花费了巨额资金建立了物流系统，为了控制成本甚至自己做了包装盒、胶带，甚至推动了电子发票的发展，而对于阿里来说，这些他们一概都没有做，原因就是--阿里根本就什么都不卖。

阿里巴巴的经营模式，是为店家导入流量，然后店家通过店铺进行货物的出售。阿里巴巴在掌握了大量的流量之后，可以根据自己的情况制定相关的游戏规则，可以让店家出广告费的形式，对流量的进入地点进行调整，也就是淘宝直通车。

在这里我想作为题外话提一下小米，作为科技行业里直销模式的领头羊，小米的成功并没有看起来的那么简单，我们排除高配低价这一客观因素，只看小米的销售模式就能很清楚的感受到一些东西。小米的直销模式是在阿里巴巴的眼皮子底下发展起来的，小米做的这件事，恰恰是阿里巴巴一直以来提供的，但是小米靠自己的力量做了起来，阿里巴巴没有赚到一分钱，而小米这种公司越多，阿里巴巴的优质入驻就会越少，相信阿里不会坐视不管的。

回归题目，阿里靠着这种免费平台付费曝光的形式成功的抓住了逐梦的小微商家，而阿里平台巨量的用户也保证了曝光的效果，小微商家如果想打一针催化剂就势必要购买直通车服务，阿里的利润雪球也随着越滚越大。

阿里的这种盈利模式对于投资人来讲有着致命的吸引力，不同于传统电商自负盈亏的盈利模式，阿里在目前的平台规模下已经可以用一本万利来形容了，至于赚钱还是亏钱是商家的事，阿里只负责赚钱。

对于阿里来说，敲钟只是开始，阿里究竟能不能走出中国，让双11在地球另一边变得和黑色星期五一样家喻户晓，还要看阿里的本事了。



阿里在美上市吸走大量资金，意图在美上市的中国公司纷纷避让

除此之外，阿里巴巴也欢迎世界的买家和卖家入驻阿里巴巴，面向海外用户的11main.com已经上线试运行，目前已经覆盖到包括时装、家居、珠宝、母婴用品、消费电子、古董艺术以及手工艺品和玩具等品类。

11 Main对入驻商家要求比国内严格的多，只有受到邀请的商户才有机会来11 Main上开设店铺。每一位被邀请加入平台的商家都要保证产品的高品质。这种形式在美国市场还是第一次，11 Main总裁迈克·艾佛尔表示：“11 Main热烈欢迎我们所邀请的店铺入驻，我们会积极地帮助这些企业成长，同时还会继续引进新的商家入驻我们的平台。”

可以看出，在海外阿里巴巴依旧在走自己已经了然于胸的道路上，11 Main继承了帮助中小企业成长的优良传统。

阿里巴巴集团美国投资部主席迈克尔·蔡瑟表示：“阿里巴巴对11 Main的发展愿景以及其致力于帮助中小企业成长的使命有坚定的信心。11 Main为美国市场带来了非常独特的理念，在该平台开始实现其愿景之际，我们很高兴能够给予11 Main团队支持。”

尾声

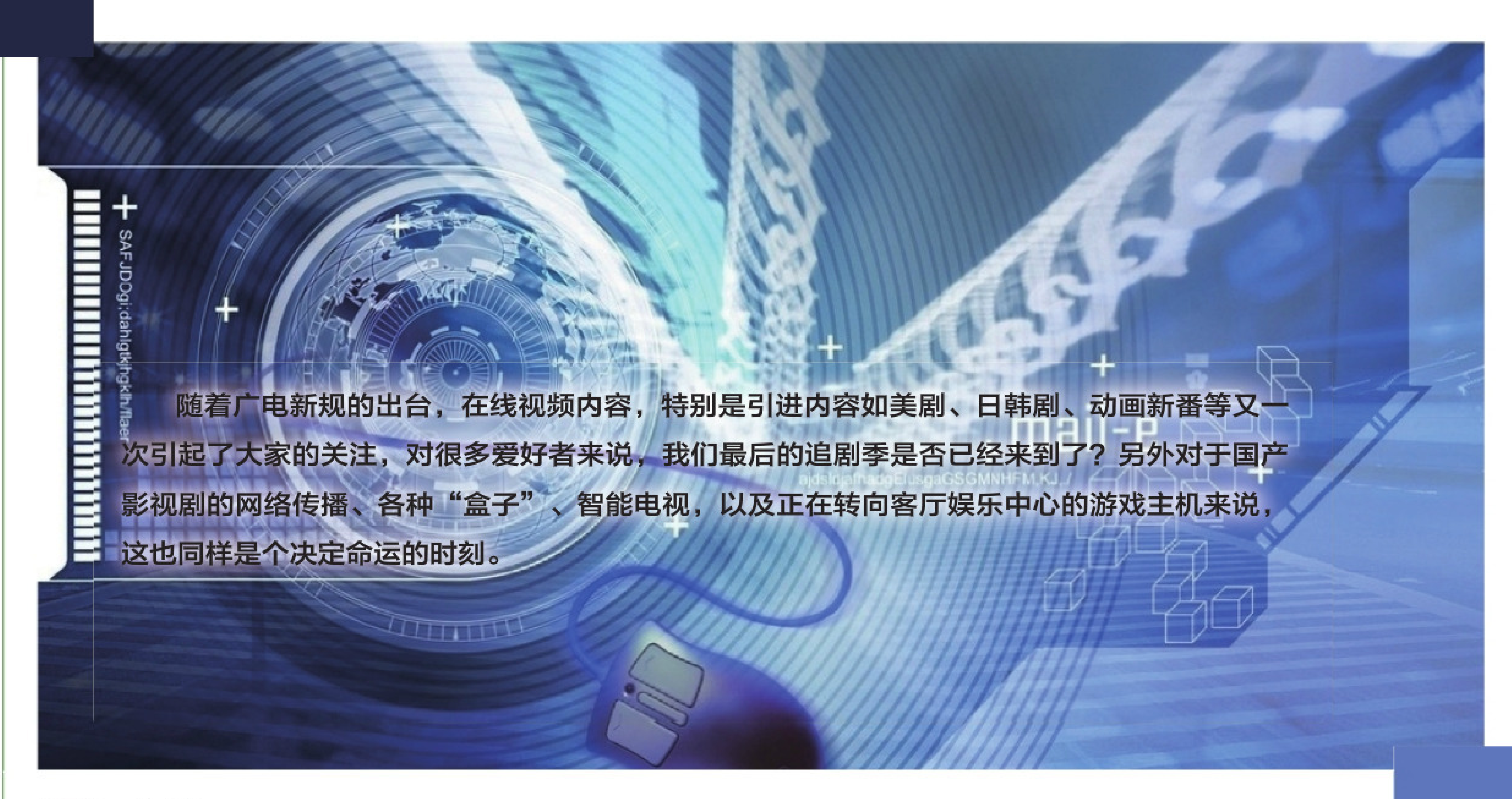
阿里的上市造就了一大批百万、千万富翁，但是对于平台商家来说不但没什么实质性的帮助，反而迎来了更加严厉的监管，而在海外阿里也在大刀阔斧地拓展业务，在比淘宝准入更加严格的同时延续了阿里的盈利模式，这一切对于阿里在美股市场来说都是好消息，但是我们也不能忘记依旧有中概股狙击公司在虎视眈眈地看着阿里，对于阿里来说，敲钟只是开始，阿里究竟能不能走出中国，让双11在地球另一边变得和黑色星期五一样家喻户晓，还要看阿里的本事了。

我一点也不担心阿里，同时也希望更多的中国公司在海外开枝散叶。

特别策划

路在何方
网络视频纵横谈

■策划 本刊编辑部



随着广电新规的出台，在线视频内容，特别是引进内容如美剧、日韩剧、动画新番等又一次引起了大家的关注，对很多爱好者来说，我们最后的追剧季是否已经来到了？另外对于国产影视剧的网络传播、各种“盒子”、智能电视，以及正在转向客厅娱乐中心的游戏主机来说，这也同样是个决定命运的时刻。

导读

内容正规化转型 视频网站



作为网络视频传播的最主要力量，视频网站刚刚经过了一轮洗牌，几个主力网站正在通过加强特色、加快内容建设、合法引进等方式逐步迈向正规化。

■天津 半神巫妖
河北 Cherry

在国内影视剧、娱乐视频爱好者看来，视频网站也许是启蒙之地：从ADSL拨号上网开始，人们就追求着在网络上方便地寻找影视剧资源，或者流畅地观看视频，如今随着网速的飞速提升，这一愿望已经成真，甚至成为了生活的常态。随着无线与移动通讯技术的进步和普及，影视剧爱好者已经可以摆脱电脑，在智能手机等移动平台上，在上下班路上和旅途中，随时随地观看视频。

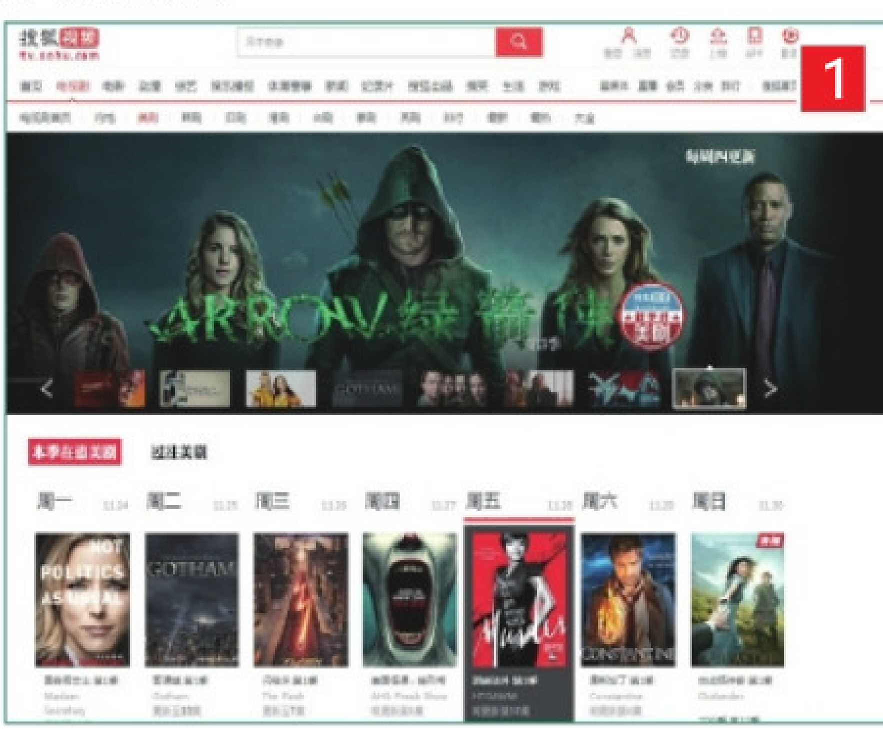
当然，凡事都有着一个发展的过程，各大视频网站也都经过了一个从无到有、从小到大的过程，其中的艰辛也许只有他们自己才知道。尤其是近些年，随着大量海外剧的引入，视频网站再次走上了风口浪尖——这些网站虽然各有侧重，但都为广大观众提供了远超国产电视剧质量的高水平影视剧。虽然2015年新规定的实施，为网络海外影视剧内容的前景蒙上了一层阴影，甚至萌生了“美剧终结说”这样的悲观言论，但笔者仍旧相信这些视频网站不会如此轻易地“死掉”。值此敏感时刻，就让笔者带着大家逐一审视一下这些视频网站，看看它们到底有哪些特色，以及未来的路在何方。

搜狐——专注影视剧

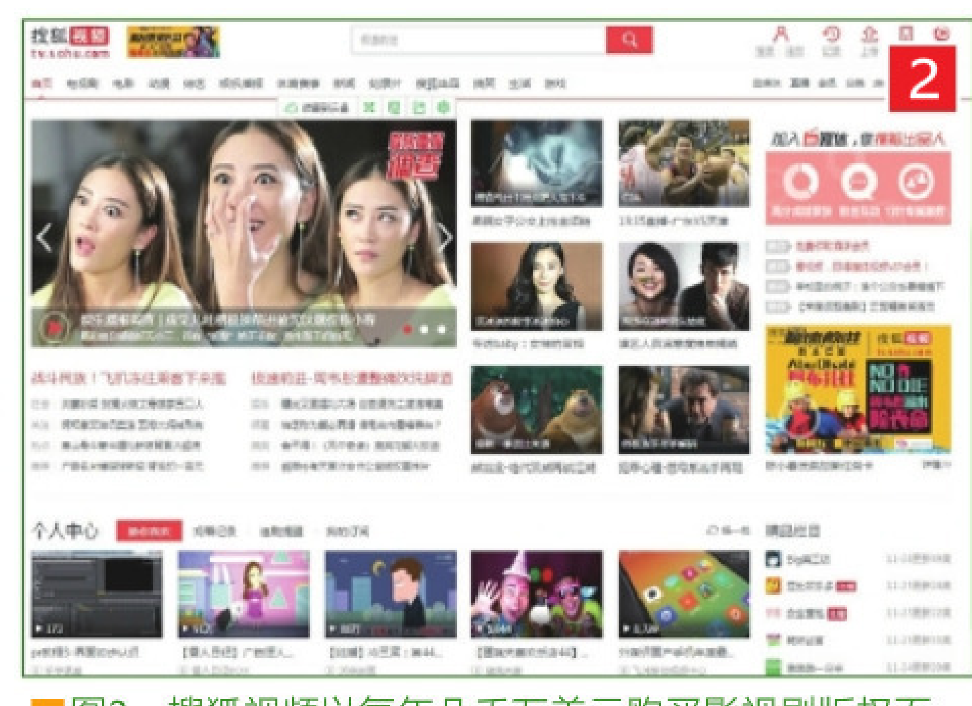
网站特色

10年以前，也就是2004年底，宽带技术的发展让网络视频在全世界掀起了浪潮，张朝阳博士果断地成立了搜狐宽频，旨在追随这一在未来极具潜力的大趋势。两年以后，门户网站第一个视频分享平台——搜狐播客成立。3年后，也就是2009年，搜狐“高清影视剧”频道上线，独家首播千余影视剧。可以说至此，搜狐视频完成了最后的布局，逐渐形成了如今这个主打美剧的网络视频平台（图1）。尽管整个搜狐网站的总访问量都不如优酷视频，但由于搜狐视频在海外剧大规模正版引入方面的表率作用（图2），我们在本篇中将其作为样板，第一个进行介绍。

搜狐视频最大的特点就在于对影视剧的重点投入上，2008年底搜狐视频就成为了国



■图1：美剧是搜狐视频的强项



■图2：搜狐视频以每年几千万美元购买影视剧版权而著称

内首家推出100%正版高清电影的平台。随后搜狐还加大了对电视剧、综艺、纪录片高清视频频道的建设。在2010年，搜狐视频已经拥有了全国省级卫视黄金档收视率前30名热播剧中的23部，其中有5部为互联网独家播放版权。

随着美剧的兴起，搜狐视频重点推出了美剧频道，按天排列做到了同步“追剧”，堪称国内美剧平台中引入高质量热播剧最多的一家，比如《生活大爆炸》《基本演绎法》《绿箭侠》《闪电侠》。虽然很多热播剧并不是独家，但无论字幕更新速度还是质量，搜狐视频都排在前列。尽管经历了《生活大爆炸》下架事件，但随后补充进来的更多的美剧多少弥补了一些遗憾。笔者截稿一个月前的2014年10月底，搜狐视频完成了对56网的收购，另外每年采购影视剧的投入打算增加到8000万美元，这都会进一步增强该平台的实力。





■图3：许多著名的综艺节目进驻搜狐视频
■图4：搜狐出品也是该平台的一大特色

网站栏目

搜狐视频共有电视剧、电影、动漫、综艺（图3）、娱乐播报、体育赛事、新闻、纪录片、搜狐出品（图4）、搞笑、生活、游戏共12个栏目。其中尤其以电视剧、电影栏目最为著名。电视剧栏目之所以排在12个栏目的头一位不是没有理由的，搜狐视频的电视剧栏目共分为内地、美剧、韩剧、日剧、港剧、台剧、泰剧、英剧等几大分栏目，内地剧和美剧是其中的“杀手锏”，更新速度和知名度都居国内前列。

搜狐视频的栏目设计十分人性化，并没有采取统一的格式，而是针对不同分栏目做出了各自独特的设计。比如鉴于国内电视剧一般不分季，而是三四十集自成一部的特点，国内剧这个分栏目就按照电视剧名称排列。而到了美剧这个栏目，则充分照顾到了美剧分季并且每周播出一集的特点，按照周一到周日的纵列设计，提升了“追剧”一族的用户体验。

分享交流

实话说，搜狐视频并不是十分重视分享互动能力，与大家熟知的A站、B站相比，搜狐视频更像是一个视频提供平台，用户注册更多地是为了看视频而不是上传自己的视频。当然，搜狐视频同样拥有自媒体栏目，其中分为了搞笑、生活、游戏、教育、科技、出品人6大栏目。但是与搜狐视频自家的影视剧数量和影响力相比，搜狐视频自媒体的视频数量和质量都要下降一个甚至N个档次。

就拿游戏直播这一目前十分火爆的视频分享类型举例，虽然搜狐视频自媒体栏目里的游戏分栏目里拥有中国电竞著名选手李易峰（不是目前著名的影视剧演员）、DOTA知名解说天涯明月湿等达人进驻，但缺乏民间知名up主却也是不争的事实。

弹幕设计方面，搜狐视频不大支持用户用弹幕的方式表达观感，因为无论是美剧还是日剧，搜狐视频更愿意让观众静心欣赏而不是边看边打字，或者在精致的内容上覆盖各种字幕。虽然看起来这与目前的大趋势并不相符，但却更符合其视频内容定位，无疑保证了一定的观看体验。

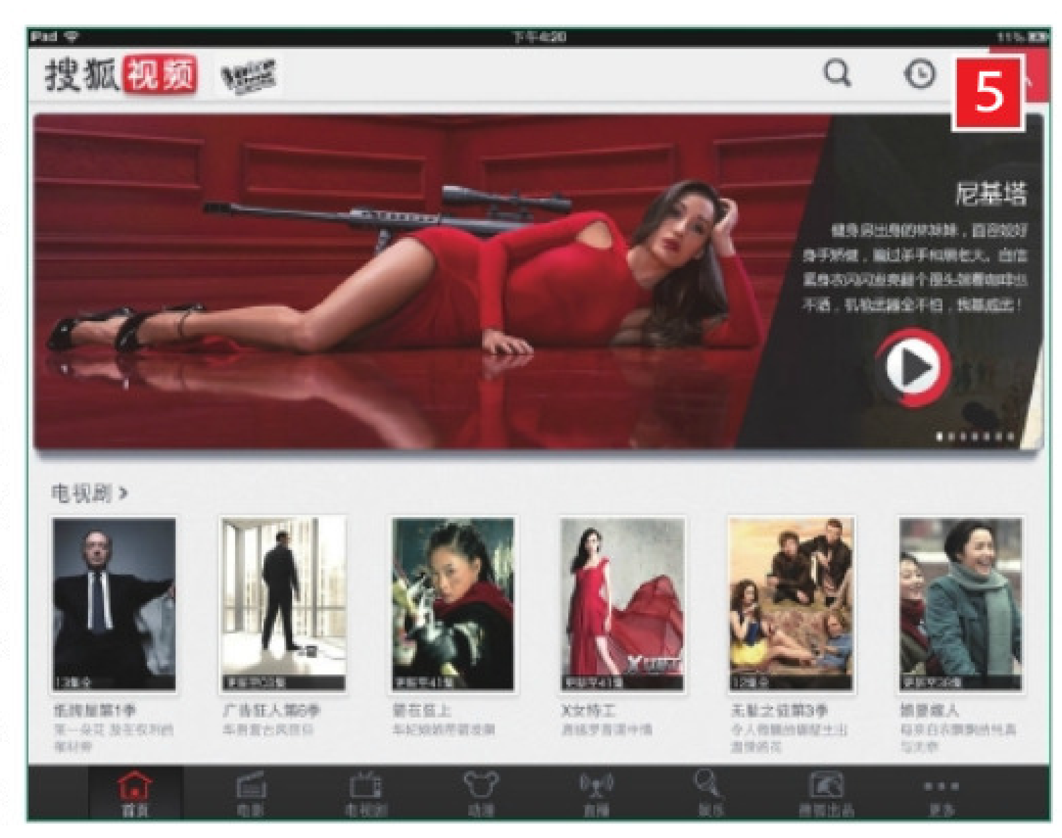
客户端

搜狐视频很早就推出了自己的客户端，非常重视在移动设备上的观看体验。包括iOS版、安卓版甚至Windows Phone版客户端都在保持良心运转。其中尤以iOS版客户端的功能最为丰富（图5），比如支持多清晰度下载，让用户在没有网络时也可以利用客户端看视频。另外对AirPlay的支持也让iPhone用户颇为满意，在笔者的iPad上搜狐视频客户端的表现甚至要超过网页观看。

只是在Mac版客户端和Windows Phone的设计和更新上，搜狐视频仍需要进一步努力——尤其是在对缓存的释放方面，搜狐视频平台在Mac上的表现明显不如Windows平台。这一点无论是Mac版的客户端还是Safari网页观看都是如此，经常看到某个时刻就会卡住，需要点击进度条才能突然恢复预载。

特色追剧季

虽然《生活大爆炸》等知名美剧从搜狐美剧里下架了，但随后搜狐视频补充进来了更多的高质量美剧。在每个周一，以希拉里·克林顿为原型的《国务卿女士》为我们展示了美国政治不为人知的一面。《国土安全》《辛普森一家》等老剧则继续和焕发着青春。加入了《冰雪奇缘》电影情节的《童话镇》则继续着幻想之旅。周二则是知名美剧，特别是恐怖惊险剧爆发的一天：描写蝙蝠侠少年时期哥谭市的《哥谭市》《破产姐妹》《蝎子网络》《初代吸血鬼》《断头谷》让周二变成了不眠之夜。搜狐视频虽然在周三只安排了3部剧，但《闪电侠》和



■图5：ipad版搜狐客户端用户评价最高



■图6：优酷可能是中国最多元化的视频网站了



■图7：搜库引擎可能是国内最好的视频搜索引擎

《神盾局特工》让这一天变成了不折不扣的超级英雄之夜。周四的《绿箭侠》和《跟踪者》《美国怪谭》又为我们呈现了略带恐怖的氛围，如果《生活大爆炸》不下架，那么多少应该可以缓解一下恐怖吧。周五的《吸血鬼日记》、《基本演绎法》则让周末脑洞大开。当然也别忘了周六的《康斯坦丁》与周日的《古战场传奇》。

优酷——最全面的平台

网站特色

2006年由原搜狐总裁、首席运营官古永锵建立的的优酷视频秉承着“快者为王”的产品理念，十分注重用户体验，建立了“快速播放、快速发布、快速搜索”的产品特性。在优酷成立后很快就成为了全国视频种类最多、用户分享数量最多的平台，甚至一度被誉为“中国的YouTube”，产品多元性可见一斑（图6），优酷不仅为原创内容提供物质奖励，还拥有很多自有内容，例如“叫兽易小星”的《万万没想到》《报告老板》等剧集。

虽然优酷没有像搜狐那样有宽频、播客等特色内容，但是优酷走了一条兼容并包之路，不管是业余还是专业、个人或是机构，优酷欢迎一切形式的微视频的自创、分享与收藏。这一点体现在了优酷是国内首家为微视频免费提供无限量上传与存储空间，以及具备个人发起视频擂台以及评分系统的网站。由于优酷空间的这些优势，我们大众软件演播室的视频内容也会第一时间上传到优酷空间，并以此为基础进行分享。

为了满足那些依靠搜索来查询视频的用户，优酷甚至推出了自己的搜索引擎——搜酷，虽然仍旧属于测试版，但已经可以看出搜酷在视频搜索上的优势是巨大的，在未来很有可能成为与百度视频搜索一较高下的搜索引擎（图7）。

网站栏目

优酷视频拥有电视剧（图8）、电影、综艺、音乐、动漫等大栏目，这一点与搜狐视频非常类似，但优酷最大的特点并不体现在这里，而是以资讯、拍客、纪录片、体育、汽车、科技、财经、娱乐、原创、游戏、搞笑、旅游、时尚、亲子、教育、排行、来疯为特点的小栏目。

这些小栏目才是优酷最大的特色所在，它们忠实地秉承了优酷“快者为王”的理念，将用户上传变成了优酷视频最大的来源所在——这与搜狐视频每年几千万美元视频采购费形成了对比。比如拍客栏目里，细分成了我在现场、我有话说、民间擂台、酷玩运动、生活秀场、纪实短片、明星拍客、主题季、影像馆、看世界等更为细致的栏目，让每个用户都能找到存在感。其他栏目的划分也是如此，优酷通过不断细化再细化，让数以百万记的用户上传视频井井有条起来，再加上出色的搜索引擎，大量的栏目设置不但不显得杂乱，反而提升了用户体验，堪称优酷的妙笔和最大优势所在。

分享交流

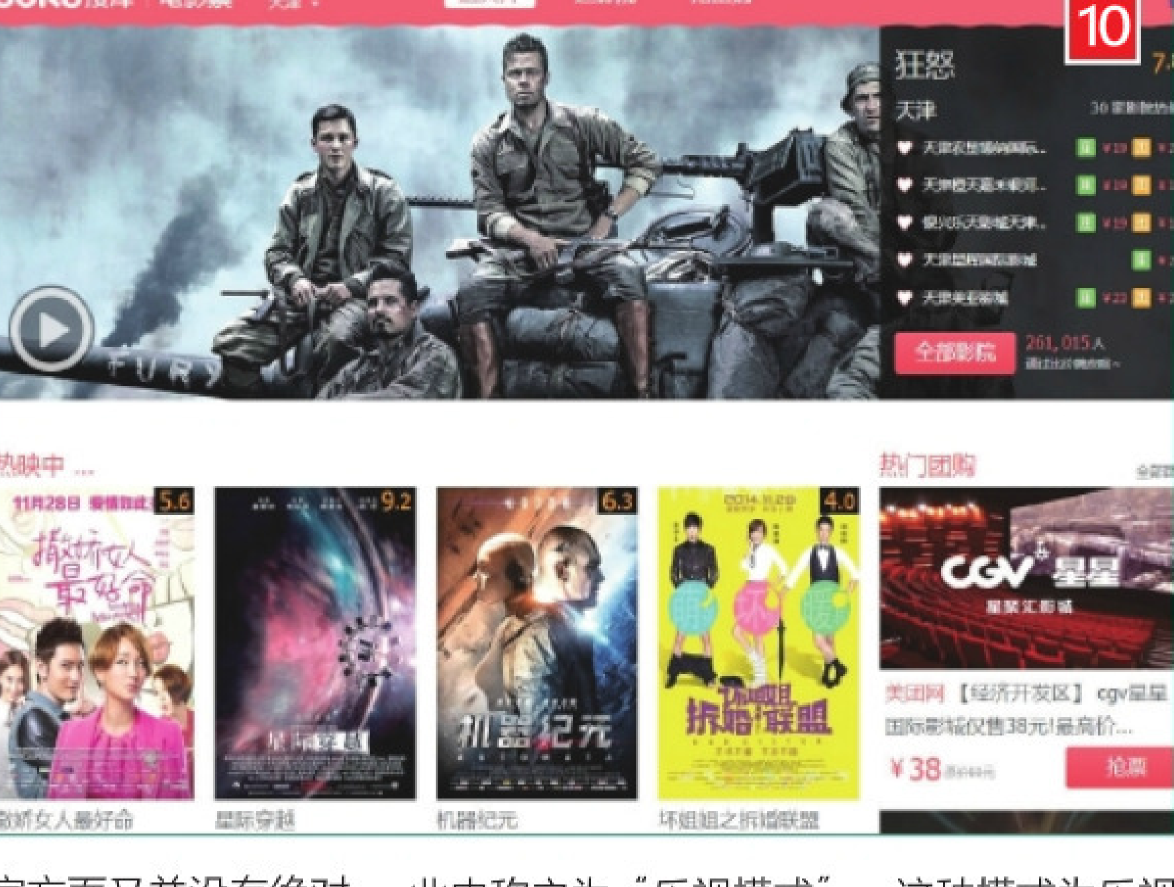
在分享和交流方面，优酷可以说是国内翘楚，用户注册之后便拥有了私人空间，其中我的视频、我的播放列表、我的订阅、我的收藏、我的PK擂台、我的俱乐部、我的好友等功能一应俱全。并且像前文所说，优酷免费提供不封顶的视频上传存储空间，这也许就是为什么人们选择上传、分享视频第一反应就是去优酷，为什么搜索一些冷门题材视频的第一反应也是去优酷的缘故吧。优酷充分体现了互联网的精神，那就是人人贡献一份力量，汇聚成汪洋大海。大量的自创视频和用户数量，当然也使得分享变得非常重要，在优酷中我们可以非常方便地将视频分享到各个社交渠道中，在各个社交渠道也可以看到非常多的来自优酷的分享内容。

与弹幕相比，优酷可能更重视用户评论和打分这一传统的方式。其中原因也很简单，毕竟优酷是一家已经上市了的视频网站，同时还是国内少有的获得过一亿元以上投资的公司，其用户会员数量注定不大适合弹幕——在几乎每个热门视频都有几十万甚至更多点击量的情况下，打开弹幕势必会造成弹幕迅速完全遮住视频的尴尬情况。另外它已经比较成熟的留言评论方式基本可满足简单的用户交流，方便地分享则可让关注互



■图8：国内电视剧方面，优酷丝毫不落下风





■图9：优酷TV是优酷面向智能电视/智能电视盒的Android应用

■图10：本地电影也是优酷的特色，可以直接购票

动的用户将视频快速推送到社交渠道或其他弹幕网站，来获得不同的交互体验。

客户端

除了拥有iOS以及安卓客户端外，优酷在客户端方面也走在了国内同类平台的前列——它不仅有基于常见操作系统的优酷客户端，还拥有独家的优酷TV。优酷TV是一款网络电视、网络机顶盒专用的优酷视频播放软件，它基于Android系统开发，可适配家庭中1080P和720P分辨率电视，让用户在电视上欣赏优酷视频（图9）。

总体来说，优酷TV并不是乐视TV那样的真的电视产品，而只是一个APP。但是优酷TV在内容上与PC端、移动端互通，并且与大量的网络机顶盒都可以适配，最大限度地提升了兼容性。这一点与优酷网本身兼容并包的特点完全吻合，也正是优酷庞大客户群体的来源所在。

特色追剧季

总体来说，优酷在国内剧、美剧、日剧等方面投入较为平均，一些基本的电视剧优酷都有，但在速度和独家方面又并没有绝对的优势。但是在TVB栏目上，优酷电视剧还是体现出了自己的功力，一些最新的TVB电视剧优酷都很好地跟进，并且对一些大家耳熟能详的老剧也广泛涉猎。

而在美剧方面，包括《行尸走肉》等热门美剧也成为了优酷的标志，另外包括《不死法医》《星球大战：反抗军》等较为冷门的美剧、动漫也都能在优酷里找到，只是它们的位置并算不明显。因此，优酷注定成为了需要大家“淘宝”的视频平台，不要说哪部剧优酷没有，搜索之后也许会给你一个惊喜也说不定。

优酷还提供了独具特色的本地电影频道，可以了解目前本地影院正在上演的影片，并提供订票优惠（图10）。

乐视——走向客厅的网站

网站特色

同样是成立于10年前的乐视网，致力于打造视频产业同智能终端的“平台+内容+终端+应用”的完整生态系统（图11），被业内称之为“乐视模式”。这种模式为乐视打造了一种垂直产业链，具备了乘法效应：乐视网、乐视致新电商平台、乐视影业、“网酒网”电商平台、乐视控股和乐视投资管理等公司让乐视不再是一个简单的视频平台，而成为了娱乐甚至电商行业的一艘战舰（图12），是唯一在A股上市的视频网站。

当然乐视网的影视库、体育频道、网络院线、高画质视频、乐视影业发行等内容也是十分丰富的，另外在视频娱乐终端方面，LetvUI、乐视盒子、乐视超级电视以及授权的第三方产品全方位出击，围绕乐视内容的应用市场是智能电视、智能电视盒上的中国第一应用市场。

网站栏目

乐视网共分为电影、电视剧、动漫、体育、音乐、娱乐和综艺7大栏目，同时还具有梦之声、热点、英超、NBA、自制、纪录片、财经、直播、会员、亲子、风尚、汽车和旅游等小栏目。

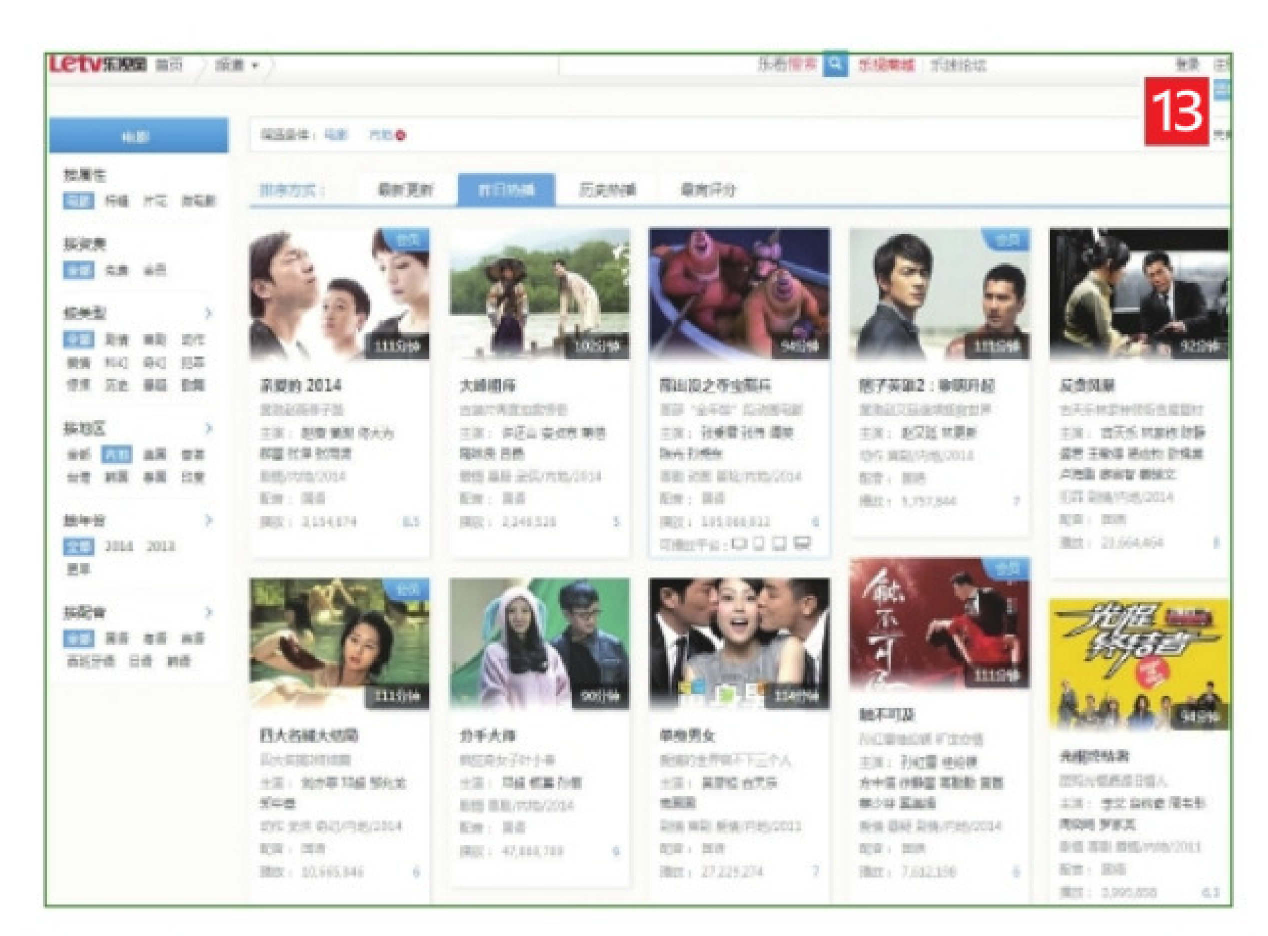
总体来说，乐视网还是以影视剧为主导、覆盖多领域内容的专业长视频网站。影





■图11：打造自己的生态系统，软硬件结合是乐视的法宝

■图12：独一无二的乐视商城



■图13：乐视网站在经典电视剧方面乐视做得非常出色，同时还与其他平台互通有无

视剧是乐视主打的内容，这恐怕与乐视超级电视等硬件产品线有很大的关系。虽然乐视网逐渐开拓了自制、体育、娱乐等差异化内容，但很明显用乐视超级电视看影视剧的，使用习惯较为“传统”的用户仍旧是乐视网的主攻方向。其中乐视电视剧又是重中之重，涵盖了内地强档、港台时光、韩泰风尚、欧美范儿、经典剧场等栏目，电视剧总量超过了十万集（图13）。乐视网独创的大剧营销模式十分成功，比如独播剧《甄嬛传》就成为了网络视频史上流量最强的“剧王”。

分享交流

总体来说，交互并不是乐视网的重点，自制栏目几乎成为了唯一能做到分享、上传的栏目。在乐视网自制栏目里，有午间自制剧、乐迷会、就好这一口、特写时间、LIVE生活、乐视Star、星月私房话等分栏目。不过这些自制视频大多是乐视网自己制作的网络剧和微电影，网友上传十分有限。

乐视网的评论区和论坛仍旧是主要的交互手段，这恐怕仍旧与乐视网的定位是分不开的，但是乐视网的乐迷社区却是视频网站里几乎最活跃的社区和论坛。在这里，乐视网不但经常举行各种活动，而且在板块丰富程度、产品推荐、软硬件测评等方面都很成熟，这也与乐视网拥有自己的硬件生产线有很大关系，毕竟有了自己品牌的硬件才会有更多交流的需求。

客户端

对乐视网来说，传统意义上的客户端得到了拓展，比如2009年问世的第一代乐视盒子，还有2011年推出的乐视TV、云视频超清机——它在2012年达成了与央视国际的合作，成为了国内第一款符合国家可管控政策的互联网机顶盒。在2012年7月推出的云视频智能机标志着乐视智能时代的到来，而乐视TV超级电视的上市则让乐视网拥有了自己品牌的智能电视，这也极大地丰富了乐视网的客户端，今年初推出的70英寸乐视超级电视Max70更是将价格定在了8999，挑战了行业的价格底线（图14，15）。

在应用客户端上，乐视也有着自己的生产线，比如Letv store这个专为智能电视打造的应用市场就是国内首个面向开发者开放的平台。通过Letv store，用户可以一站式下载符合电视屏幕标准的程序应用。无论是游戏还是视频都可以快速在自家智能电视上体验到。

特色追剧季

乐视网基本保持了一个国内顶尖视频网站应有的水准，虽然在海外剧的字幕更新速度和质量上略有遗憾，但总体水平并不逊于任何一家平台。在这里笔者要尤为重点强调的，是乐视电视在国内电视剧上的投入尤为侧重，尤其是那些经典的国产电视剧，几乎只有在乐视网上才能看到，比如《编辑部的故事》等等。

在电影方面，由于拥有了乐视影业这门重炮，电影成为了乐视网第一大栏目，尤其是乐视影业自行投资的电影更是每年都在增长，比如2013年乐视影业共发行了包括小时代两部曲在内的9部影片，票房超过了10亿，2014年中更是不乏《归来》这种会聚大牌主创的作品，目标票房30亿。另外包括花儿影业在内的控股公司其实也是乐视网的利器，《甄嬛传》《金婚》等知名电视剧都是该影视剧公司的产品。

爱奇艺——最早的云端网站

网站特色

爱奇艺可能是中国视频网站中上线最晚的明星产品，但是崛起速度非常快，爱奇艺2010年4月22日才正式上线，当时还叫做奇艺，而在这个时候，乐视盒子已经推出一年了。不过好饭不怕晚，在2011年底，奇艺正式宣布网站升级，启动了“爱奇艺”品牌并推出了全新标志。爱奇艺坚持“悦享品质”的公司理念，以用户体验为生命。2013年百度收购了PPS视频业务，并最终与爱奇艺合并。

爱奇艺虽然成立时间最晚，但却是国内最早布局“云+端”模式的视频网站，它率先在业内启动“一云多屏、多屏合一”的无线战略，实施了全平台的登陆布局，全面覆盖了电视端、PC端、手机端、平板电脑端，满足用户在移动互联网时代的视频观看体验需求。由于爱奇艺背靠百度这个强大的搜索引擎，因此搜索（Search）-观看（Watch）-分享（Share）模式（简称SWS模式）成为了它的核心竞争力。





■图14，15：乐视的硬件产品做工还算精良，乐视超级TV的价格更是经常挑战行业底线





■图16：依托移动互联网的爱奇艺

■图17：爱奇艺也拥有自己的搜索引擎

网站栏目

与其他视频网站主打7、8个大栏目不同，爱奇艺并没有聚焦在几个点上，而是平均分布在了娱乐、体育、资讯、电影、片花、电视剧、脱口秀、母婴、直播、爱奇艺出品等二十余个栏目上。对于这些栏目来说，正版高清成为了它们统一的标志，被称之为国内首家正版视频内容库（图16）。

由于爱奇艺是在移动互联网时代这个大背景下建立的视频网站，因此在栏目建设上也具备了其他视频网站没有的新特色，比如原创、游戏直播、创意剧场等等都颇具新时代特色。同时，由于爱奇艺是百度投资建立的视频网站，爱奇艺搜索也成为了爱奇艺的一大特色（图17），这对于移动端来说既可以做到方便快捷，又可以做到爱奇艺一直推崇的结果导向。

分享交流

作为移动互联网时代的视频网站，爱奇艺在注册、分享、上传、弹幕方面做得尤为出色，不但每个注册用户都有自己的私人空间——仿佛用户的个人播客。同时极致化的分享体验让爱奇艺诞生了许多原创达人，也就是人们口中的知名up主。这些原创达人有的是个人，有的则是一个组织，比如爱奇艺自己的爱侃栏目组、民间的笑工坊、老马观影指南都颇有名气（图18）。

与搜狐、优酷不同，爱奇艺在对待弹幕这个问题上颇具前瞻性，网站正式上线不多久便支持了弹幕。更有意思的是，如果说A站、B站的弹幕都是针对原创视频的话，那么爱奇艺对所有视频的弹幕支持则更大胆。试想一下，随便看一集美剧，比如《破产姐妹》，都可以和其他美剧迷通过弹幕分享感受，这边是爱奇艺的魅力所在吧。

客户端

作为拥抱移动互联网的爱奇艺，在客户端方面可谓是做足了功课，网站2010年才正式上线，2011年的iPad客户端用户数量就达到了全行业第一。甚至在PC端，其他视频网站还只支持浏览器观看的时候，当时还叫做奇艺的爱奇艺就推出了PC客户端“奇艺影音”。2011年上线的安卓客户端率先实现了多终端观影无缝对接，另外爱奇艺还与TCL合作推出了电视产品（图19）。

凭借着纵观全局的布局能力，爱奇艺的客户端建设终于在2012年3月收到了成效——爱奇艺客户端覆盖了9037款机型的主流移动设备和所有的操作系统，iPad客户端装机量超过了500万，手机客户端更是超过了3680万，稳居行业第一。尽管随着其他业界大鳄进军移动设备和移动互联网，爱奇艺客户端已经没有当年那样强势，但装机率和装机量都保持不错的成绩（图20）。

特色追剧季

与其他视频网站相比，爱奇艺走了一条多元化的发展之路：全网独播赵宝刚的年度大戏《老有所依》、全新人物访谈节目《青春那些事》上线、法国恋爱真人秀《浪漫满车》启动、与湖南卫视共推的《天天有喜》连续收视第一、网络剧《废柴兄弟》全集上线、网络播出《舌尖上的中国》第二季播放量超过1.8亿、自制剧《来自星星的继承者》等等。很难讲哪些热播剧、网络剧、微电影是爱奇艺的特色，但同时也很难讲哪些不是。



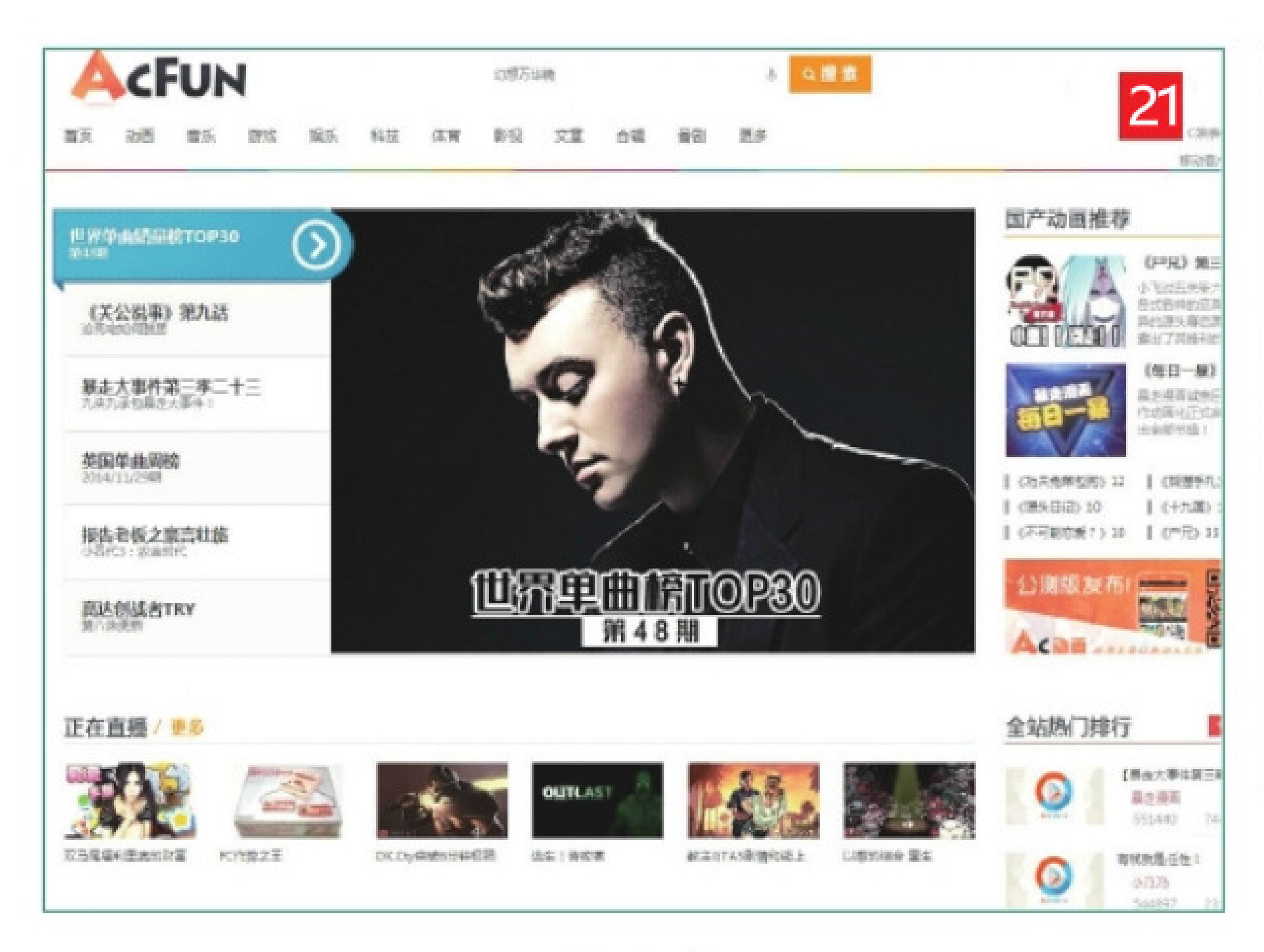




■图18：爱奇艺出品逐渐成为一个品牌

■图19：与TCL合作的爱奇艺TV是乐视电视的强大对手

■图20：爱奇艺的APP属于业内较高水平





■图21：ACFUN被称为中国的nicovideo

■图22：ACFUN对国内原创内容的支持推动了国内动漫的发展

ACFUN——ACG迷之家

网站特色

创建于2007年夏天的ACFUN原本是一家个人网站，最初为动画连载网站，名称表示这是一个动画（Anime）漫画（Comic）迷（Fun）的ACG（Game游戏）“宅”向网站，但是很快管理员便做出了一个影响深远的决定，那就是制作出了一个类似日本nicovideo视频网自带弹幕功能的播放器，然后又将网站转变成了全弹幕视频网站，停止了连载动画的更新。

如今的ACFUN基本仿照日本nicovideo网站的设计，被称作中国的NICONICO动画（图21），这一称谓甚至得到了日本方面的认可，内地用户则更亲切的称其为“A站”。网站的视频被分为动画、音乐、游戏、娱乐、文章、合集、番剧、科技等几个方面。最初这些视频大多是转载日本nicovideo的动漫、游戏作品，不过其后也开始引入国产作品，并对原创作品进行鼓励，间接推动了国产动漫的发展（图22）。

网站栏目

在ACFUN的栏目设计里，动画、音乐、游戏占据了前三位，这也证明了该网站ACG粉丝的血统。当然其中重中之重仍旧是动画和游戏。在动画方面，网站分为国产动画、动画短片、MADAMV、MMD3D、新番连载、旧番补档等栏目。在游戏方面，ACFUN充分发挥了知名up主的优势，包括敖厂长、黑桐谷歌、纯黑等知名游戏直播达人的作品占据了排行榜的前列，充分吸引了游戏粉丝的关注。

除了这些ACG迷耳熟能详的栏目外，ACFUN还有一个栏目值得一提，那就是文章栏目里的漫画轻小说栏目，虽然相比视频来说这个版块并不出名，但却为中国原创漫画提供了良性的发展土壤。

ACFUN的栏目设计大多与日本动漫文化有关，名字也与其他视频网站略有不同，比如娱乐栏目下的鬼畜调教分栏目，听起来似乎和AV有关，但实际上却是一些恶搞视频。不过ACFUN历史上确实出现过擦边球的情况，甚至一度被戏称为AVFUN。

分享交流

弹幕交流可能是ACFUN对国内视频网站最大的贡献，也是网站本身最大的特点之一了（图23），这一设计来自于日本nicovideo网站，而且网站常用的“up主”这个对视频上传、分享者的称呼也是来自日语。当然，弹幕只是促进视频观看者与上传者之间交流的一种手段，ACFUN最大的成功之处还是将动漫、游戏爱好者聚合在了一起，以各种方式鼓励大家做up主，最终让网站变成一个大舞台。

由于网站主题过于鲜明，因此ACFUN身上的日漫风格始终挥之不去，这多少也限制了网站的进一步发展——没有欧美影视剧、国产电视剧的连载，只有越来越“专业”的日漫、游戏。但术业有专攻，这种专一性反而促进了A站视频的分享流动，它让这些视频不再局限于网站内部，而是通过网络走向了整个ACG圈子。

客户端

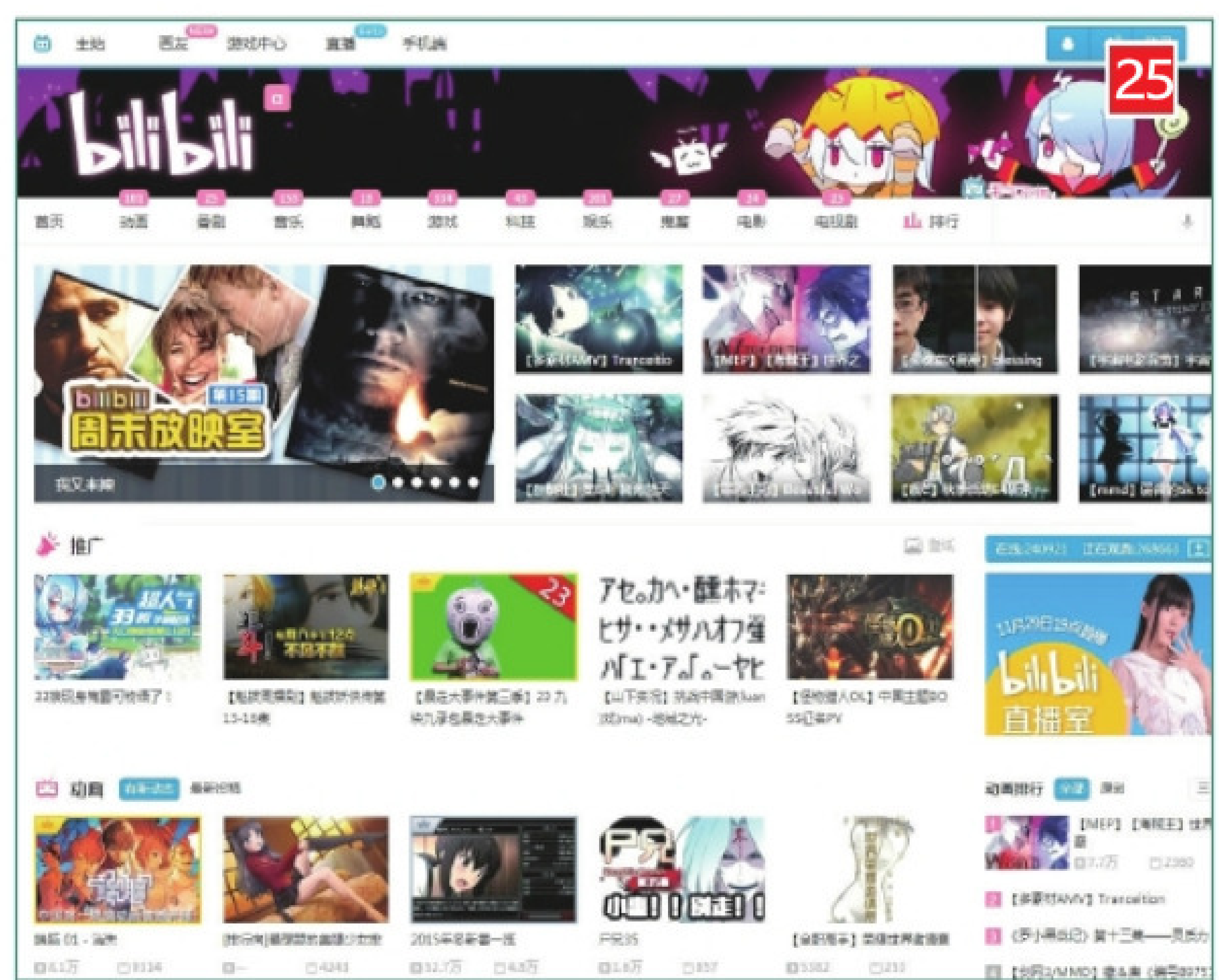
ACFUN的客户端涵盖了包括Windows

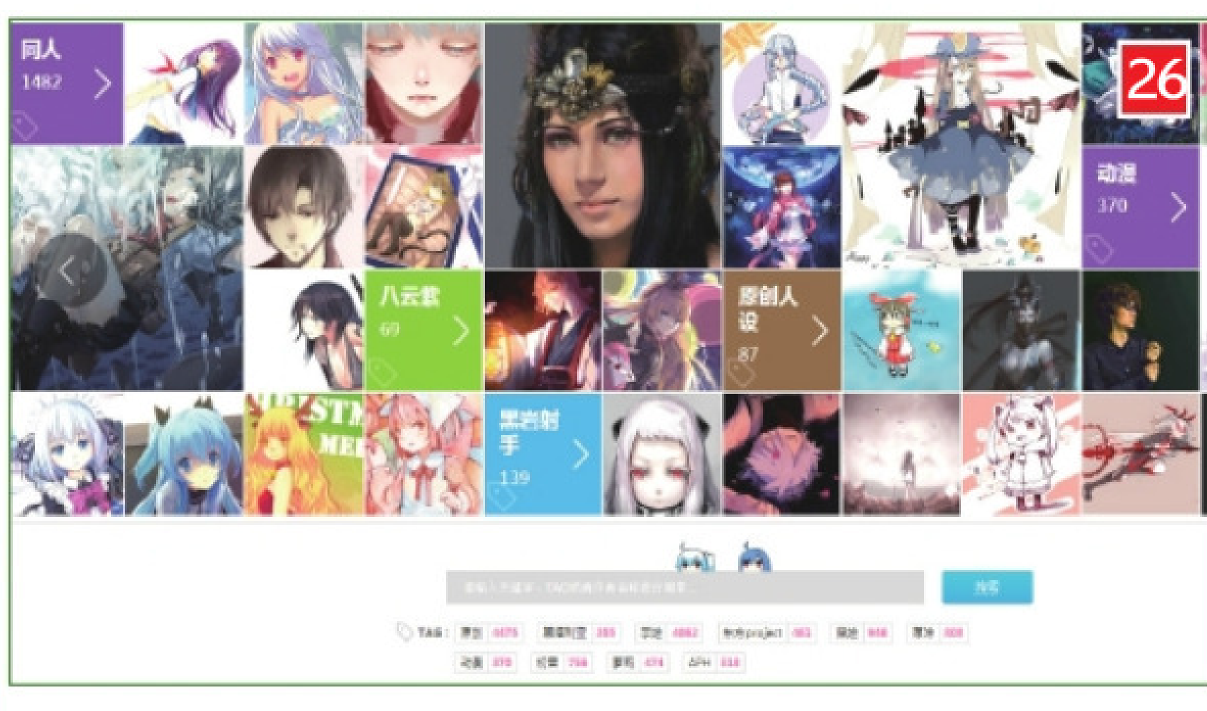




■图23：弹幕是A站的立站之本

■图24：A站的客户端曾遇到过许多技术问题





■图25：由A站粉丝建立的B站发展势头更猛

■图26：B站的画友栏目回归了漫画本源

Phone的几乎所有平台。与爱奇艺一样，依托于移动互联网的A站原本应该很早就推出iOS版和安卓版客户端，但是A站却迟迟没有动静。一直用浏览器模式应付多年之后，终于推出了iOS和安卓客户端，但却很难做到让漫友满意。最初的几版安卓版应用甚至连视频都读取不出来，iOS客户端还好但是也经常上不去（**上页图24**）。

这恐怕与A站的民间血统有很大关系，与优酷、乐视等财大气粗的大公司不同，民间网站在技术实力上确实有着很大的差距。好在今年A站的各个客户端都进行了大幅度的更新，最原始的BUG修正了不少，基本可以做到让大家满意了。

特色追剧季

与搜狐视频、乐视网等以影视剧为主要特色的视频网站不同，ACFUN很难找出特色必追的剧。但ACFUN独特的以up主为核心的内容库还是相当有吸引力的，在短短几年内诞生了许多名人，比如苯苯丸，在2009年他制作了著名的《金坷垃》视频，风靡整个网络，随后的《我哥在光腚》《尸兄MAD大赛感染》等都是A站粉丝很难忘却的经典作品，如今据说已经神隐（失踪）许久了。

另外就是著名的字幕姬，具体身份不详的他（或她），最初只是一个利用ACFUN简单的字幕系统制作出强大字幕效果的达人，其作品特点是非常擅长做渐隐式歌词字幕。另外还有逗腐、Hank、Saber酱等人都是A站著名的人物。除了这些个人原创外，包括腾讯动漫、暴走漫画在内的视频制作组织的作品也是A站的必追项目，最近很火的，由腾讯动漫制作的《尸兄》以及暴走漫画制作的《编辑部的故事》都是中国宅文化的代表作。

哔哩哔哩——弹幕与直播

网站特色

提起中国的御宅文化，就不能不提A站与B站，与ACFUN不同，被称为B站的哔哩哔哩网站最初是由一名叫做⑨bishi的ACFUN网友创立而成（**图25**）。建站的初衷其实也只是因为当时的ACFUN运行起来并不稳定，需要一个稳定的弹幕分享网站而已。网站名最初是Mikufans，后来在2010年更名为bilibili，拥有了有别于ACFUN的弹幕系统。

哔哩哔哩网站采取会员制，大部分视频游客也可以直接观看而无需注册，但部分视频只有会员才能观看。最初只有会员才能发表弹幕，如今游客也可以了，但每条弹幕都会被服务器所记载，无论是IP还是会员ID。

网站栏目

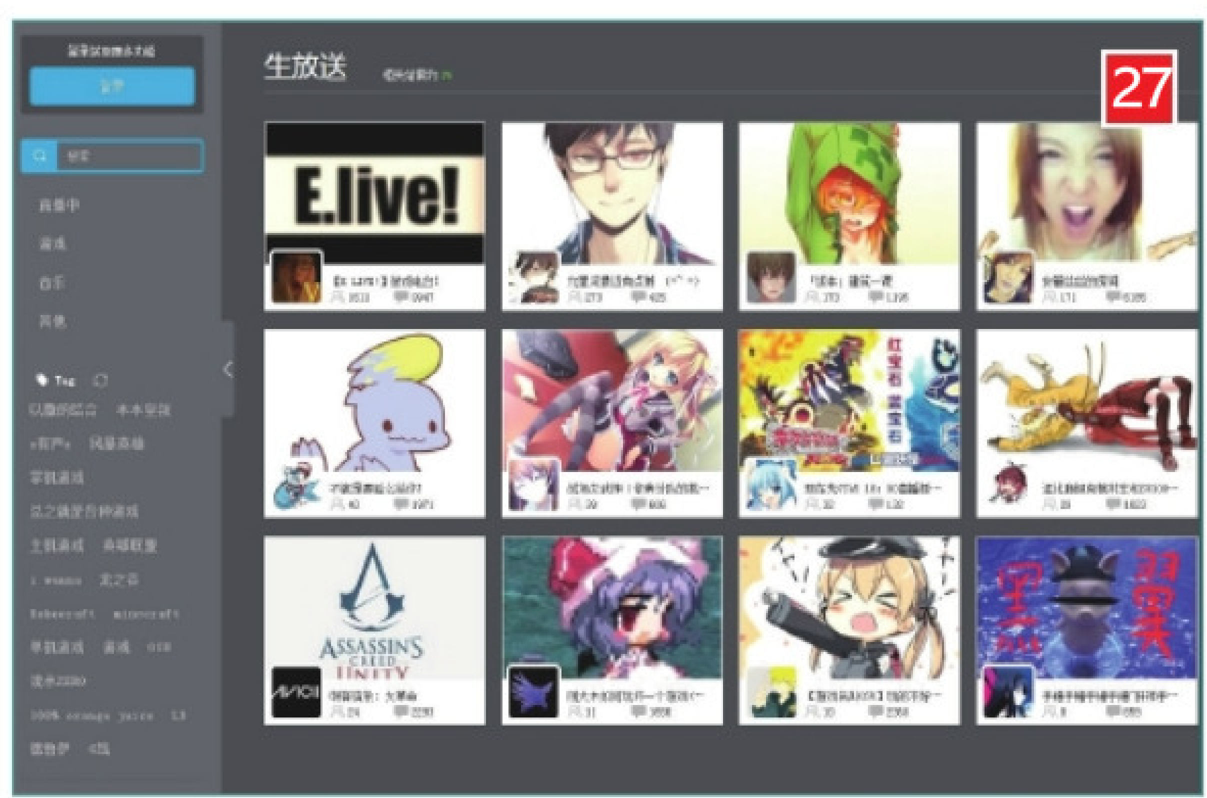
哔哩哔哩的栏目分为动画、番剧、音乐、舞蹈、游戏、科技、娱乐、鬼畜、电影、电视剧。同时，除了视频之外还有画友栏目让ACG迷们分享自己的画作（**图26**），游戏中心则可以玩一些网页游戏。通过这些栏目设计大家也可以看出，哔哩哔哩网站并不只是想要在ACG领域有所涉猎，在电影和电视剧方面也有着自己的建设，比如电视剧栏目下也有美剧这一栏，笔者在其中也找到了《破产姐妹》这样大家只会认为在搜狐美剧里才能找到的作品。

除此之外的舞蹈栏目也是哔哩哔哩网站的特色，用户可以将自己生活中的舞蹈视频上传分享。由此可见，哔哩哔哩虽然是一名后起之秀，但在网址栏目的设计上更加丰富，对宅文化的拓展性也要更强一些。

当然，哔哩哔哩各项栏目中最著名的还是要数直播栏目，在这个栏目中，掌机游戏、单机游戏、英雄联盟、minecraft都是主要明星作品，也因此催生出了一大批知名的up主（**图27**）。目前大软的游戏直播室也建立在B站上，在这里大家可以欣赏到大软编辑们的游戏风采，可以尽情去调戏主播哦。

交互能力

这一点同样是哔哩哔哩网站的最大特色，与A站相同，B站也走了一条从



■图27：B站的游戏直播造就了大量知名up主



■图28：B站的客户端上线虽晚但制作精良

NICONICO动画、YouTube转载视频到鼓励原创视频的道路，不同的是哔哩哔哩还与国内新浪播客、腾讯视频、优酷等网站达成了简单合作，允许B站非正式转载这些网站的视频。

哔哩哔哩在网站核心竞争力的弹幕系统建设上着力颇多，2010年4月，网站的弹幕系统开发完成，up主可以删除和保护自己的弹幕。2个月后，弹幕系统得到了大幅度进化，实现了完全即时制的弹幕聊天。

2年后的2012年底，播放器支持弹幕屏蔽，1年后哔哩哔哩播放器支持网页全屏状态下发弹幕。至此，哔哩哔哩网站的弹幕系统正式进入了一个比较完美的阶段，也为与ACFUN的竞争打下了基础。

客户端

哔哩哔哩网站非常重视对移动客户端的研发，这一点可以从首页上单独有一个客户端栏目就可以看出来。同时，B站的客户端也最大限度的支持了尽可能多的系统，比如除最常见的Android和iOS客户端外，还增加了对Windows Phone系统的支持。同时，哔哩哔哩网站客户端的制作也比ACFUN要精良许多，技术问题很少见，这一点对于一个民间网站来说实属难得（图28）。

特色追剧季

对于以御宅文化、游戏直播为主的哔哩哔哩来说，特色与ACFUN类似，就是那些知名的up主了。比如敖厂长、岚少、Q君等人的作品至今仍是其上不可或缺的精品。与其他视频网站不同的是，B站在首页有一个叫做排行的栏目，点进去可以直接观看全站排行最高的视频。如今排在全站第一的是《报告老板！贺岁篇》，紧随其后的是包括网络剧、搞笑视频甚至韩剧在内的视频，可见B站在多元化上做的也很出色。

新尝试——大软视频

大软原创视频节目《第九放映室》目前主要在优酷、腾讯以及AB站以一周一期的频率发布，节目风格多变，包含逗比吐槽向、严谨评论向、无脑自黑向等，节目内容囊括科技评测，游戏评论、盘点、集锦、吐槽等多个方面，旨在打造具有大软特色的视频游戏娱乐节目（图29）。大家可以在A站搜索并关注up主“大众软件”，与编辑们一同吐槽评论（加搞基），另外今年的鹰头马也会以视频形式呈现哦。

大软目前在哔哩哔哩和斗鱼网站开展了视频直播，其中B站id为“大軟放送部”（6850019），内容以核心游戏为主，主机游戏和PC游戏均有涉及，注重全新大作的第一时间试玩体验，着重于对游戏内容的深度解说。

斗鱼直播室为douyu.tv/dzrj（或房间号95072），时间为每天晚上9点到12点，主要播放内容是《炉石传说》，整体节奏以诙谐幽默为主，目标是成为一个带给玩家欢笑与交流的平台。主要特色是有Joker与小鸟进行的二人转哦（编者按：其实就是牌技不行相声补）。



■图29：大软已经发布了多部不同类型的自创视频

境遇迥异——直播与下载

播出真性情——游戏直播

直播是目前很多视频网站、游戏网站上非常流行的视频内容。随着网络能力的加强，前文提到的up主和音频“播客”组合为视频直播模式，“播主”可在播放内容时进行实时语音解说，或者索性用小窗口直播自己的状态。仅就游戏直播来说，目前除了B站之外，还有斗鱼、多玩等平台，其中大软的另一个直播组，也会在斗鱼上呈现以《炉石传说》为主的直播内容，未来还可能扩展至其他平台。

相对于传统原创视频来说，直播的视频没有经过精心的后期处理，往往略显粗糙，但胜在真实，且与播主的互动能力也远超传统视频，例如当播主拿起零食，或者听到女朋友回家的声音时，观众的交流重点可能会瞬间转移到对零食或女友的讨论，气氛非常轻松愉快；而当一些观众对播主的游戏打法提出质疑时，大家又会转向技巧、角色的定位等方面的探讨。

尽管在视频直播的发展中，也出现了涉嫌色情等问题，但随着监管力度的加大，目前各大游戏直播平台正日渐正规化，并成为网络视频服务的一大亮点，

亦敌亦友——下载网站

除在线观看外，相信很多朋友还非常喜欢另外一种网络视频提供网站，那就是下载网站。其实大多数人都知道，无论是美日剧还是各类影片，其实都受到知识产权的保护，提供下载或下载观看都影响了制作方的利益，甚至涉嫌违法。这一点制作并传播下载视频的人员也非常了解，因此很多视频中会出现“仅供外语学习”“请于下载后12小时自动删除”等字样。随着我国对版权保护力度的加强，视频下载网站最终消亡的命运其实早已注定。

尽管对大多数人来说，查处下载网站主要影响了观看海外影视，但这一行动代表的维护版权的决心，却同样在保护着内地文化产业，特别是目前正在努力的创业者们。当导演或制品人推出一部精品影视剧，却因为大量的盗版下载而流失商业利益，结果无法回笼资金拍摄下一部更有创意的作品，对其自身、对影视界、尤其是对观众来说，是多么大的损失，而这一情况在盗版非常猖獗的前些年，却是无可回避的现实。

客厅新星
智能视频设备





■天津 Mishima
北京 墨汁做寿

传统视频服务的挑战者不仅有视频盒子与智能电视，正在努力进入内地市场的两大游戏主机，也同样在内容服务，特别是视频方面下足了功夫。

客厅多面手——XBOX One

作为第一款正式进入内地市场的新一代游戏主机，XBOX One长久以来被游戏玩家和媒体寄予了厚望。虽然在公布后面临了包括价格高昂、游戏锁区、百视通服务不到位等问题，但它在游戏、视频服务等方面为玩家带来的各种美妙的前景是无法忽视的。

今年八月初，微软公布了国行版XBOX One的报价（**图1**），不带Kinect的普通版售价3699元人民币（长期优惠价3199元），这要比含税的美版还贵出了不少。但是别急，这种单纯的价格比较是不公平的，因为国行版XBOX One附带了许多服务，比如随机附赠的游戏——《舞动全身：夺目焦点》《无冬之夜OL》《明星高尔夫球》，这些游戏加在一起的价格就不少。同时，微软还会送出六个月的XBOX LIVE会员，价值也有185元左右。第三就是本文的重点——百视通娱乐服务，价值每月50～100元不等。如果考虑美版电源改装费用月100元以及保修服务，国行版的价格并不算很不靠谱。

Xbox进入内地最令笔者意外的，其实并不是定价与锁区，而是微软除了与国内游戏厂商合作提供内容外，还选择了视频内容服务商百视通作为代理商。这就与微软对XBOX One的定位有关——微软并没有把XBOX One定位为游戏主机，而是想要打造成客厅的娱乐中心。因此百视通所捆绑的视频服务就很关键了，它直接把XBOX One打造成了电视盒子一样的娱乐平台（**图2**）。

不过尴尬的是，就在笔者打算领略一下百视通视频服务的时候，百视通所承诺过的提供全球娱乐和体育直播，每月两部大片免费看等服务却延迟了。那么到底百视通



■图1：XBOX ONE是首款进入内地市场的新一代主机



■图2：XBOX One希望将自身定位成游戏机加电视盒子





■图3，4：百视通有强大的内容服务能力和硬件经验，但其承诺的内容服务仍未出现在国行版XBOX One中

所承诺提供的视频服务方式如何呢？作为国内领先的IPTV业务运营商，百视通拥有自己丰富的节目资源和硬件产品，长年以来一直致力于推广三网合一的娱乐方式，希望打造电视机+宽带+机顶盒的客厅娱乐方式（**图3,4**）。如今百视通与微软的合作，其实无非就是把机顶盒换成国行XBOX One。因此对于国行版XBOX One用户来说，最有可能体验到的视频服务方式和内容应该与智能机顶盒非常类似。

从服务能力上看，在XBOX One上实现百视通内容服务并不困难，相关内容服务的延迟很可能是受限于某些政策因素。百视通视频服务启动后，我们可以享受的是国内数得上号的丰富视频内容，同时还有远超过智能电视盒和智能电视的丰富、绚丽又流畅的游戏和应用。

与XBOX One版将自身定位成游戏机+电视盒子不同，PS4更专注于两点，其一是游戏机本身的功能，其二则是蓝光播放器。因此国行PS4并不打算像XBOX One 那样立志于干掉其他电视盒子，最终霸占客厅，而是希望兼容并包。

群体之力——索尼PS4

相对于已经上市的国行版XBOX One，PS4国行版尽管也很早确定会进入内地市场，但确实的消息要晚得多，最近它才确定将于12月11日举行发布会，并基本确定了价格，这已经比XBOX One晚了3个多月。目前已知PS4的价格将是2999元起，并会同时引进新版PSV（**图5**），但它们究竟何时能正式上市，目前却没有定论。

让人们非常感兴趣的是，PS4的代理商东方明珠和百视通的背后都是上海文化传播影视集团公司，两者近期也进行了更深度的合作，那么PS4是否也会和XBOX One一样成为客厅中的娱乐多面手呢？答案可能是否定的，因为PS系列中存在着一个更适合视频服务的产品——PS TV。

PS TV是一款仅有6cm×10cm的主机+机顶盒，原名PS Vita TV。其价格为9480日元（不含税，约合491元人民币），硬件配置与PSV接近，除了能够运行PSP和部分PSV游戏外，还能运行PS1游戏，甚至是PS3级别高清游戏，如首发游戏《最终幻想10：高清合集》《死或生5+》等。

PS TV的名称就说明它是一款围绕电视发挥作用的产品，其实也是PSV和PS4的力量倍增器，例如它可以用PS3手柄操作PSV游戏（当然游戏需要不使用触摸板等功能）、将PSV游戏画面转放到电视上、与PSV实现双人联机、连接PS4，以及最重要的，实现视频服务功能（**图6**）。

在PS4、PSV、PSV TV三者联手的情况下，用户会获得一个比XBOX One更灵活的多用途娱乐平台，只不过这个平台何时能够到来还难以预计。





■图5：PS4和PSV的互动是索尼游戏硬件的独有优势
■图6：比手柄还要小巧的PS TV，将成为串联客厅娱乐和索尼游戏设备的中心





■图7：目前被广电部门认可的的互联网电视盒子厂商只有华数等几家

■图8：目前很火的小米盒子等产品实际都受到政策限制

艰难进化——电视盒子

其实早早就进入我们客厅的机顶盒可以看作是电视盒子的雏形，只不过最初的机顶盒功能十分有限，除了播放电视台节目外很难有更多的用处，而这种机顶盒也必须使用专用视频线路。

如今随着宽带技术的突飞猛进，机顶盒也悄然发生了改变，首先是机顶盒与宽带路由器逐渐结合在了一起。因此包括联通机顶盒在内的大部分机顶盒都与网络合二为一，这样的好处是将机顶盒直接变成了一种类似电视盒子的产品，弊端则是当用户的其他设备占用过多网络带宽，比如高速下载的时候，用户观看电视也会受到影响。这种机顶盒首先是网络高清播放机，与传统电视相连将其改造为网络设备，尽管提供的节目和传统机顶盒类似，但全部是从网络传送，可轻松实现回看、点播等功能，有些智能化产品还能连接非定制网页、安装和使用应用程序等。

需要注意的是，目前符合政策的互联网机顶盒厂商只有7家：中国网络电视台、百视通、华数、湖南广电、南方传媒、中国国际广播电台、中央人民广播电台（**图7**）。

但是基于智能化平台的电视盒子却完全不一样，其影视服务能力可以看做是智能平台的一个App应用而已，并不受限制，所以2014年堪称是智能电视盒子元年，天猫、小米各种厂商纷纷推出自己的电视盒子（**图8**）。这种产品在连接时仍然类似机顶盒，但内容却来自互联网，价格十分便宜，但却可以让用户将以往只有在电脑上才能体验到的观影感觉带到了客厅的大屏幕上。不过智能电视盒同样触及了广电部门的利益（**图9**），近期广电总局对视频应用也发布了多项规定，使得智能电视盒无法再投机取巧，不得不在夹缝中生存。

不过，即便没有广电总局的整顿，智能电视盒能否最终取代机顶盒也是个未知数。首先，过于依赖高速网络让智能电视盒对带宽要求很高，这就与家中的其他数码设备产生了冲突。其次，电视盒子对于用户操作技巧上的要求很高，倒不是说非要IT人士或者极客才可以，但是这种依托于智能应用和智能硬件的视频服务方式在当前看来，注定不会吸引高龄的用户的关注（**图10**）。不过即便如此，包括apple tv在内的国外产品以及小米盒子、歌华高清数字接收机等智能化产品层出不穷，再加上国行XBOX One试图接入电视盒市场的事实，都说明，对主流厂商看来，智能电视盒仍是未来客厅娱乐最终的解决方案。

博弈新战场——智能电视

智能电视是一个具有全开放平台，自身就搭载了操作系统的智能设备，是传统电视的智能化版本，但绝不是简单地把电视机和电视盒



■图9：全高清、回看、点播、信息服务……广电系统的高清机顶盒功能也越来越时尚和智能化



■图10：目前智能电视盒的应用仍然有限，而且使用体验并不是很好



■图11：开放性的智能电视会带来革命


■图12：万众期待的APPLE iTV想像图

子融合在一起而已。

如果说国行XBOX One重视游戏性、电视盒子更重视视频服务的话，那么智能电视最主要侧重的还是应用本身。毕竟智能电视有着自身的操作系统，比如Android，或者大家万众期待的iTV可能搭载的iOS系统。

在大家的设想中，智能电视搭载网络之后，应该提供网络浏览器、全高清3D体感游戏、视频通话、家庭KTV、教育在线、海量游戏、大量视频等服务。这已经绝不仅仅是互联网机顶盒，甚至是智能电视盒所能比拟的了，简直是一种客厅革命。当然智能电视既然拥有了自身的操作系统，就可以为它开发各种应用，这意味着无限的可能（图11）。

目前三星智能电视可以说是市场上的霸主，它占有了37%的市场份额，海信则是亚军，它们和其他的主流品牌基本都提供了智能电视型号。但无论哪一款产品，都远没有起到引导消费者，普及智能电视的作用，目前智能电视仍旧是一种小众产品。也许这就是大家都在期待苹果的iTV的缘故吧——大家都希望苹果能像用iPhone开创智能手机时代、iPad开创平板电脑时代一样，开创一个智能电视时代（图12）。

不过为什么苹果迟迟不在智能电视上有所作为呢？如果说有技术问题的话，为何三星智能电视早已问世？恐怕我们必须要从另一个角度来看待这个问题了，那就是这些科技巨头想让用户呆在哪里。目前，以智能手机、平板电脑为主的数码产品，甚至是更早期的PC电脑，已经让新一代用户的娱乐空间并不局限在客厅里，甚至都在远离着客厅。但是如果苹果真的开发了强大的iTV，那么势必会引发对原有用户的争夺：首先，开发者面临着新的问题，iOS的应用肯定要去适配智能电视，这本身就会削弱当前还如日中天的iPhone、iPad；其次，用户也会面临一个问题，如果很多游戏、应用都可以在屏幕更大、更清晰的电视上运行，那么谁还需要平板电脑呢？这些变数都会冲击科技巨头们的业绩，它们也肯定不想如此之快的革自己的命。

不过用户们也不必担心，智能电视目前的市场渗透率在逐年攀升，正在推进的三网合一政策则是催化剂。对于那些希望购买智能电视的读者，笔者在这里有一些小建议以供参考。

首先，大家不要像购买智能手机那样追求多核心这样的硬件数据，尤其是今年下半年，智能电视也走上了比拼硬件这条老路，什么六核八核都上了。实际上智能电视并不需要那么多的核心，在目前智能电视应用还并不是很多的情况下，追求多核心只会花更多的冤枉钱。其次，与购买传统电视不同，牌子有时候代表的不仅仅是质量。由于目前智能电视的操作系统大多是Android定制，而每个品牌都自带了应用商城，因此提前看好哪些品牌的应用多，特别是特色服务应用多就变得十分重要了，这一点拥有更强财力，甚至是有IT跨界经验和软件开发能力的大品牌产品，显然要更占优势。

以游戏主机为代表的客厅综合娱乐系统、智能电视盒、智能电视，究竟谁才是客厅未来的中心呢？不同的厂商给出了不同的答案，当然也有些厂商在多头下注，不管厂商和市场的最终选择如何，希望它们的竞争和发展，能带给用户真正的实惠，那就是更精彩的娱乐生活（图13，14）。P




■图13,14：智能电视有可能是未来客厅娱乐的最终方案吗？

头牌新闻

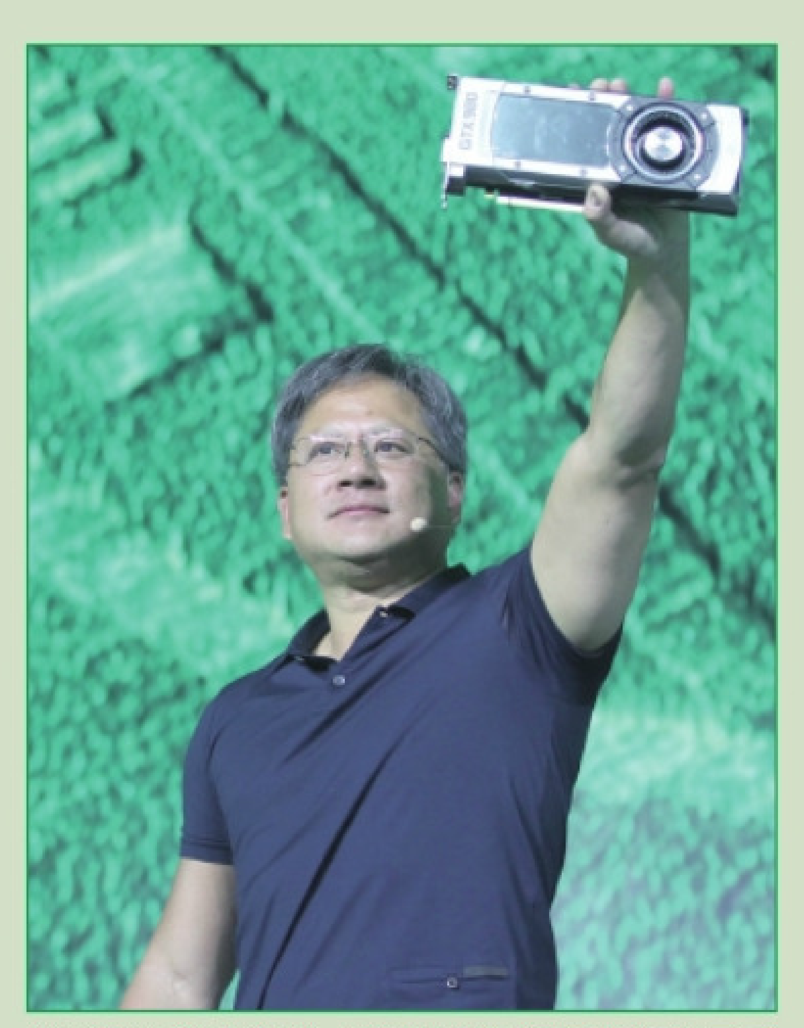
2014英伟达游戏群英汇在上海举行

■本刊记者 魔之左手

10月25日，2014英伟达游戏群英汇（NGF 2014）在上海东亚展览馆正式开幕。NVIDIA（英伟达）联合创始人兼首席执行官黄仁勋（Jen-Hsun Huang）与现场Nfan欢聚一堂，并展示了全新一代Maxwell架构显卡无与伦比的性能和身临其境的游戏感受。世界一流热门游戏战队为玩家们献上了场场劲爆的对战赛，精彩的节目加上抽奖以及各种有奖活动的穿插进行，让现场成为科技与欢乐的狂欢派对。

英伟达游戏群英汇汇聚了最前沿的游戏技术以及各种精彩游戏的现场展示，同时国内游戏玩家还亲身体验到由顶级游戏装备GeForce GTX所带来的最佳游戏感受。NVIDIA带来了最新发布的旗舰显卡GeForce GTX 980，它基于全新Maxwell架构，是NVIDIA最快、最高效的GPU，采用了包括多帧采样抗锯齿(MFAA)、动态超级分辨率 (DSR)、VR Direct以及超节能设计在内的一系列新技术。

2014英伟达游戏群英汇邀请到国内顶级电子游戏高手和职业战队，九大现场比赛项目包括《英雄联盟》《逆战》《坦克世界》《激战2》《炉石传说》《NBA2K》《FIFA》《王牌对决》《战机世界》。P



NVIDIA联合创始人兼首席执行官黄仁勋展示GeForce GTX 980显卡

硬件店

中兴V5推出两款4G千元新品



10月23日，中兴通讯在北京举办了盛大的秋季新品发布会，推出V5 Max与V5S两款千元双4G旗舰新机，具备“硬道理”“软实力”“影像丽”三大卓越特质，将引领消费者更加快捷轻松的进入“千元双4G”时代。

V5 Max配备5.5英寸1280×720屏幕，搭载高通首款A53架构64位四核28nm处理器，相比32位处理器性能提升20%，效率提升15%。与超强的Adreno 306图形处理器结合，让V5 Max发挥出超强的处理能力，轻松应对各种应用和游戏。它配备2GB内存，机身储存也升级至16GB，支持全制式4G双卡双待，内置3100mAh可拆卸式电池。V5 Max的中框采用金属铝钛合金，提供个性的炫彩彩壳。V5S则采用5英寸1280×720屏幕，也搭载高通64位处理器，支持4G双卡双待。它们使用轻盈锐利、优雅时尚的nubia UI 2.5用户界面，专门定制了众多的人性化功能。

V5 Max与V5S采用500万像素前置摄像头与1300万后置摄像头配置，搭载全新的NeoVision 4.0 V5定制版拍照系统，实现急速对焦，同时支持对焦、测光、白平衡分离，多重曝光、景深预测、急速抓拍、滤镜等功能，前置摄像头支持实时美颜功能。全新加入的电子光圈、光绘、星轨、星云等模式，让V5系列手机同样可以拍星星，拍照功能更加全面！

网件发布夜鹰X4路由器



网件公司11月13日在北京竞园艺术中心举行“夜鹰来袭 X4 R7500”新品发布会，推出了全新夜鹰X4 AC2300智能无线路由器R7500，这是继7月发布的夜鹰X6 R8000之后，又一款顶级无线路由器。

夜鹰X4为游戏玩家和在线观看高清视频需求的用户设计，采用802.11AC双频无线QUAD-STREAM无线架构，拥有独特的睿动天线，组合网速能够达到2.33Gbps。此外它内置1.4GHz双频处理器，动态QoS能够智能识别每个应用程序，并相应地对其区分优先次序。这意味着用户可同时玩在线游戏、观看在线高清视频，甚至进行BT下载，R7500都能得心应手。以外NETGEAR还展示了面向未来智能家居的IP摄像头“Arlo”，它不仅占用带宽很少，而且采用电池供电，可以方便地安装在不同地点。

华硕超级迷你游戏台式机ROG G20上市

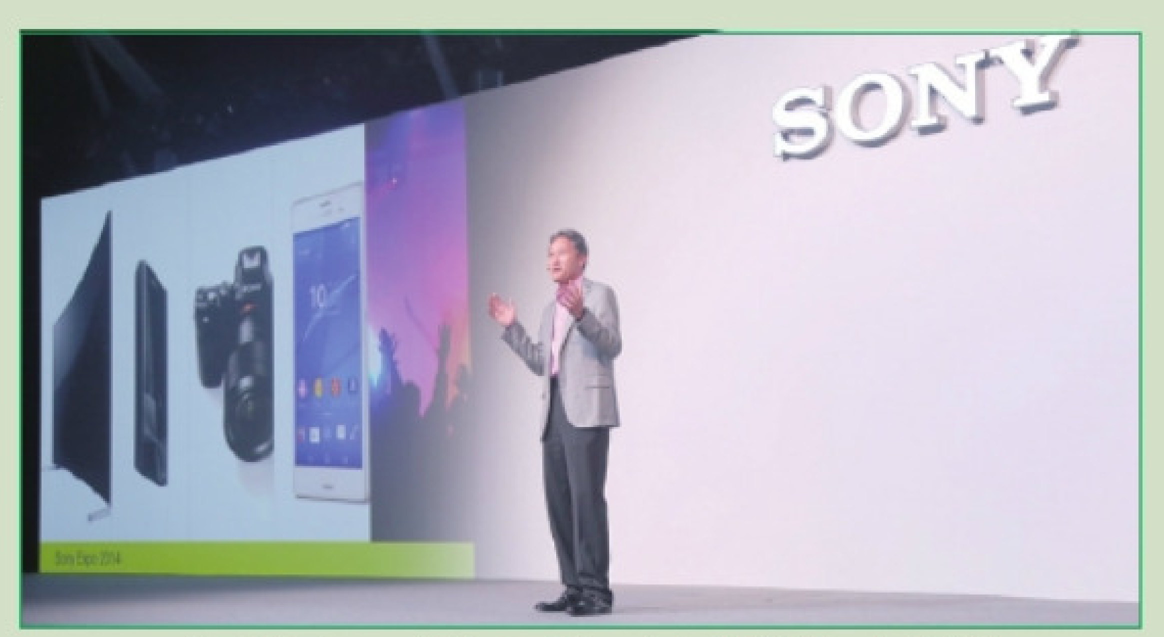
10月21日，华硕电脑举行了“至尊灵动 战力无穷”超级迷你游戏台式机ROG G20新品体验会，宣布即日起在京东进

头牌新闻

“索尼魅力赏”开创独特娱乐体验

■本刊记者 魔之左手

10月24日至26日，索尼公司在上海举办大型品牌活动“索尼魅力赏”。索尼集团CEO兼总裁平井一夫先生到会发表讲话，全面诠释由索尼产品、技术、服务和娱乐内容共同打造的独一无二的顾客体验，再次强调通过持续创新为用户带来感官和情感双重价值的索尼精神。索尼（中国）有限公司、索尼音乐娱乐公司、索尼影视娱乐公司等索尼在华企业共同参与活动，全面展示索尼集团跨越电子、音乐、影视等领域“One Sony”的丰富资源。



索尼集团CEO兼总裁平井一夫在媒体发布会上演讲

平井一夫表示：索尼新品，不仅要寻求发挥新的功能，还将真实地改变人与科技互动的方式并将其融入我们的生活。在满足用户需求的基础上，通过感动情感的科技力量，将用户体验提高到新水平！

除了BRAVIA 4K弧面屏电视、黑卡RX 100 III、α7S、新款镜头相机QX-1和QX-30，以及众多高解析度音频产品等战略级产品外，索尼游戏产品也首次亮相“索尼魅力赏”。索尼电脑娱乐公司总裁安德鲁·豪斯表示，索尼PlayStation 4电脑娱乐系统自去年开售以来，截止到2014年8月已累计售出超过1000万台，创造了PlayStation史上最快销售记录。我们期待着在不久的将来，为中国游戏玩家提供索尼独具魅力的互动娱乐体验，同时也希望国内有才华的游戏开发者加入我们的开发平台。

行预售活动。ROG G20拥有小巧的12.5L机箱，镶嵌玛雅模印图腾，搭配暗黑雾面涂装设计、可自定义氛围灯光效果。

ROG G20搭配第4代英特酷睿i7处理器、最新NVIDIA GeForce GTX系列显卡，可提供2560×1440（WQHD）分辨率和最高画质设定下的游戏能力，同时通过NVIDIA 3D Vision Surround技术为游戏增添立体感，最多可以连接四部显示器。它采用的华硕SonicMaster美声大师音效技术可以更加逼真精准的还原音效，AudioWizard音频向导软件使ROG G20游戏主机进一步强化了音效，并提供可以即刻开启的五种可自定义模式，用户可根据不同的场景来调整声音情景。ROG G20还配备了华硕Aegis性能监控程序，英特尔千兆网卡与ROG GameFirst Ⅱ网络延迟优化技术，拥有良好的省电和散热能力，待机状态下的噪声只有22分贝，难以察觉。

Imagination召开2014年度新闻发布会

11月10日，Imagination在北京举行新闻发布会，介绍了近几年中国区的发展历程，以及PowerVR的GPU与MIPS的CPU等本年度的重点产品。

下一代PowerVR GPU包括7XT系列和7XE系列，可以更容易地实现从低端到高端的可伸展性，在保持最小的面积和最低的功耗的基础上，可达到最高1.5TFLOPS浮点运算的能力（大约相当于Radeon HD 6850）。7系列GPU还支持H.265视频标准及4K分辨率，还支持物联网可使用的视频传感器。MIPS的CPU架构是得到谷歌和Android系统确认的三大CPU架构之一，目前已经开始向业界提供64位的I-class产品。

“精彩秀尼康”全国体验展来到北京

10月24日，由尼康影像仪器销售（中国）有限公司主办的“精彩秀尼康”全国体验展在北京三里屯太古里南区的橙色大厅正式开幕。这是该活动继去年夏天在上海掀起观展热潮后再次来到北京。

在本次活动以尼康最新品牌概念“看破界”为主题，参观者不仅能够亲手试用全系列尼康产品，还可以体验神奇的“子弹时间”3D摄影、充满涂鸦时尚感的光绘摄影等数码高科技打造的趣味项目。同时，还可参与互动活动和聆听摄影讲座。

全球首款空调智能伴侣在京发布

11月23日，由物联网智库承办，深圳市银河风云网络系统股份有限公司在京召开发布会，推出了全球首款空调智能伴侣——“悟空”，专业针对传统存量空调实现最实用、安全、便捷的智能化改造。京东、浪潮、神州数码网络、艾泰科技等合作厂商，以及政府、企业界及创业团队代表共同见证了“悟空”空调智能伴侣的发布。发布会同时，“悟空”开始在京东进行为期35天的线上众筹，分为48元和78元等多个众筹价格套餐，仅用一个小时，筹资额度已超过百万。

“悟空”专为传统空调配套，采用硬屏设计，水晶面板材质，尺寸与智能手机类似。它能够向手机APP反馈红外指令结果，防止误操作。无继电器设计方案则杜绝了继电器失效与过载隐患。“悟空”还具备声音感应、温度感应、位置感应和红外感应等智能感知功能，还能统计空调实际耗电量。

晶合快评

改变与进步

■晶合实验室 小白

2015年快到了，先祝大家新年好！

辞旧迎新的一年有着些许忧伤，因为我们失去了很多“亲密战友”。

记不住名的也就算了，最近就连人人影视和射手网也与我们挥手告别了。人人影视含蓄地说“网站正在清理内容”，射手网则坦率承认“射手网的时代已经走开了”。众网友深感忧伤，靠美剧、英剧当精神食粮的文艺青年尤其怨声载道。还有一个可参照且不能被遗忘的是“快播”，自打2014年3月以来，快播全面转型，从技术转型原创正版内容，积极配合相关主管单位的行政处罚，估计裤衩儿都赔光了。

快播、人人、射手……它们的结局惨不忍睹，但笔者还是要说，这就像当初打击盗版光盘一样，网络上各种形式的“盗版光盘”迟早也会被查，版权问题得到重视是好事，早改变早进步不是吗？我们可以持续关注相关执法部门最后如何处理，只要有法可依，执法公正，就是我们的胜利，塞翁失马焉知非福，过几年回想你说不定还会庆幸呢！你也不必难过，我们的适应力堪比小强，今天留下的空虚，过不久就会有其他的补上，笔者只举一例——BTChina。哦，你根本想不起它是个什么网站？这就对啦！

当然，改变不止于此，进步的道路也不可能一帆风顺。强势的广电总局，今年在整改互联网电视的战役中举步维艰，在“史上最严监管”的4个多月后，表面上看，互联网电视的七大内容牌照方将视频类APP和浏览器已全部下架，电视和各种“盒子”的内部系统只有牌照方的品牌等等，但去卖场走一圈，上淘宝随便买个盒子你会发现，什么泰捷视频、沙发管家、VST全聚合、电视猫等APP……全都能用！又或者，某厂商生产个55英寸大智能电视，但我们就叫它平板电脑，你说不是？那你来摸摸看啊，我们本来就是可以触控的平板嘛！就像这样，管它什么监管，一毛钱关系都扯不上。

道高一尺魔高一丈，你以为没了射手网就没字幕了？根据网友的总结，替代品丰富着呢，只要Google一下就能找到。啊？你说你打不开Google，别忘了还有Bing，如果过程中遇到任何“打不开”的困难，记得把OpenDNS、代理、VPN那一套家伙事儿都用上，这么多年的网不是白上的，电脑书籍更不是白看的！在“技术流”面前，行政干预只是增加了难度而已，欧美国家打击盗版够厉害吧，一样有大批老外在“海盗湾”上玩得不亦乐乎，大家看开一点就好了，我们只是需要一点改变。

说到这里，有些改变真的是潜移默化的。记得当初在办公室，我们几个小编和主编大人聊天，听说他花了上千块从Appstore买正版软件，真是觉得十分不解，毕竟当时苹果产品在国内远不如现在流行，少数人买来苹果产品第一件事还是越狱下盗版，肯花心思注册ID、绑定信用卡的人如今看真是走在了文明社会的前列。但很快，加入正版队伍的人越来越多，现在笔者身边的朋友，多数都已经习惯了在Appstore消费，特别最近在苹果“1元策略”的驱动下，好多人真是买软件买到手抽筋。由此看来，习惯是需要养成的，而且Appstore提供了良好的体验是根本，购买流程、软件升级都很简单，价格再一落入合理的区间，人们为什么不支持正版呢？不管从服务体验还是道德层面考虑，消费者都乐于买单，这样良性的进步真是值得有关部门借鉴的。

这一年的改变和进步还有很多很多，手机越来越大、网络速度更快、笔记本电脑更薄、相机小型化趋势已定。还有，诺基亚不做手机，改为折腾平板电脑了；三星发话不做机海战术，准备精简产品线（你敢信？）；银行竟被互联网理财产品吓坏，“余额宝”们让屌丝也有了“投资回报”……世界变化这么快你都能适应，真是个优秀的人啊，我们喝一杯吧！

2014真是让人不舍，希望明年有更多惊喜，再次祝各位读者朋友万事如意！P



看看你们把设计师都逼成什么样了？这样的笔记本电脑都想出来了！

再进么下去人类必须进化出更大的手掌了

这个平板电脑还是太小

晶合快评

下降，下降

■晶合实验室 坏香橙

2014年11月19日，一则醒目的消息吸引了大量iOS用户的关注：向来将“0.99美元本位”视作自家平台收费应用最低标准线的苹果Appstore突然改弦更张，一举将国内iOS应用商店的最低收费价格线划到了1元人民币的档位上。此举一出，广大“果青”顿时一片哗然，在接下来的24小时之内，高举“买买买”大旗奔走相告、争先恐后抢购各种“全部一元走过路过不要错过”的应用与游戏变成了无数iOS用户的标准行为——截至本人写下这篇专栏的时候，苹果商店中国区的付费排行榜的前50名已经被各种“只卖1元”的App瓜分殆尽，许多曾经长期盘踞各种所谓“应用助手”下载排行榜前列的热门工具和游戏顺利返场，以“低价革命先导者”的姿态重新出现在我们的视野当中。一时间，“正版不贵，放胆去买”似乎已经变成了一句人人认可的口号，Appstore“良性消费”的春天仿佛已经触手可及——至少在次日也就是2014年11月20日当天，在大多数国内移动游戏与应用推广平台的新闻评论当中，这种“形势一片大好”的积极论调已经变成了绝对的主流——然而，这场“降维攻击低价攻势”的发展前景果真会如此乐观吗？

首先必须明确一点：把0.99美元，也就是约合6元人民币的价格标准下调至1元人民币的水平线上，从消费者的视点来看，确实算得上是符合国情的宏观调整——正如众多资深移动媒体所估算的那样，这项举措基本上可以视作将“一顿早餐”的代价削减至“一瓶饮用水”的档位，在客观上起到了促进消费者慷慨解囊消费正版App的效果——微支付这种伎俩在移动平台上的效果我们已经从各种Web和F2P游戏的盈利骗局中见识过无数实例，只要苹果官方敢于主动打破消费心理的期望阈值，那么至少在降价初期让这种赚钱模式在Appstore上演帽子戏法似乎也不是难事。不过，问题的关键在于，这场低价风暴营造的究竟是欣欣向荣的繁荣预兆，还是昙花一现的抢购风潮？

还是让我们用实例来说话：对于当今国内的PC玩家来说，如果想要跟随发售列表原汁原味地体验国外一线大作的真正魅力，那么除了选择B2C海淘和C2C代购之外，更靠谱的方案无疑是各种数字化正版游戏购买平台，Steam就是最典型的代表之一。平心而论，和分文不花的破解盗版相比，体验Steam平台的正版游戏服务需要支付的金额绝非少数——饱受期待的年度大作尤为可观。然而即便如此，在Steam正式支持支付宝交易之后，越来越多的“0元版拥护者”开始尝试接触这种全新的渠道，其中更有不少人一举走上了告别破解转投正版的理性之道——那么问题又来了，Steam究竟拥有何等奇妙的魅力能够让那些“盗版斗士”洗心革面呢？

答案其实出乎意料地单纯：快感。没错，Steam上绝大多数值得一玩的佳作都需要我们自掏腰包前来购买，但就在这种乍看之下形似割肉的交易过程中，另一种奇妙的欣快感也开始浮现在诸多消费者的眼前——那就是“折扣”。和众多传统连锁零售业门店以及电商平台类似，我们每天都可以在Steam的发售游戏列表中看到高低不等的各种限时折扣，周末和节假日更会出现优惠力度相当可观的“当日特卖”促销；虽然我们都清楚无论折扣降到多低，积少成多最终支出的总额也不会是小数字，但奈何这种促销手段利用的正是消费者心理定势的软肋——不试则已，一旦尝到了个中甜头，那种“抢到了便宜好货”的欣快感，以及“手快有手慢无”的优越感立刻就会在消费者的心底扎根，“等促销抢购低价大作”的心态很快就会开始侵蚀“新作出来就下盗版”的老习惯——毕竟前者在愉悦感的绝对值方面并不比后者弱势多少，再加上主观道德层面的优势加成，消费观念的转变效率恐怕要比一般印象来得更高。OK，如此一来新的问题便出现了：这种状似可靠十足的营销手段是否可以让Appstore借鉴呢？

答案恐怕并没有想像中那么乐观——首先，和Steam的“限时折扣”不同，Appstore的用户对于“优惠”的常规理解更倾向于“限免”这个概念，从消费者的观点来看，“优惠＝不要钱”无疑要比“优惠＝少掏钱”更具吸引力；其次，直到现在为止，国内PC玩家的数字正版游戏消费习惯依旧未能进化成为主流，相比之下，尚未彻底脱离野蛮生长阶段的Appstore究竟可以培养出多少成熟的付费用户，只要看看那些层出不穷的“手机助手”自然一清二楚；最后，也是最重要的一项因素在于，和成熟的PC平台相比，目前Appstore上的主流付费游戏究竟有几款可以让消费者产生“物有所值”的好评感受？又有多少低价App能够吸引用户欣然接受微支付而不是“打开助手下一个”？退一万步来说，在有实力满足以上要求的iOS应用当中，究竟是凭借出色的素质脱颖而出的新生黑马居多，还是“新不如旧”的经典App占据上风？很遗憾，如果你对2014年11月20日的国内苹果应用商店消费榜有印象的话，应该会记得占据榜首的是成名已久的《瘟疫公司》，紧随其后的前十项应用更没有一款上架时间晚于2013年。虽然这仅仅是短时间的取样结果，但已经足以说明此时此刻兴起的销售浪潮不过是形似“85%OFF”促销引发的冲动消费潮流，至于在此之后，这个新的盈利档位是否会被蜂拥而至的粗制滥造App填充成下一个红海，素质出色的新生低价应用和游戏是否会被新一轮的“劣币淘汰良币”逐出场外——还是那句老话，恐怕唯有时间会告诉我们答案。P

时代正更替：沸腾的手游VS冷却的端游

■北京 碧海银鲨



11月，盛大游戏CEO张向东与搜狐畅游的CEO王滔相继被免职，一时间引发各种热议，比如，有评论人士称："张向东的离开，走的是一个公司的一个人；而王滔的离开，走的是一个公司的一个时代。"因为张向东只是职业经理人，而王滔作为畅游的创始人以及一直以来企业的精神领袖，对于他的离开，也有人称为"端游时代的彻底终结"。

短短几天之内，两家在端游时代风光无限，同样跻身于国内四大网游公司的CEO相继离职，这在昔日的端游时代里简直是难以想象的，因此各方评论人士不约而同地谈到当今游戏产业的现状：手游崛起端游没落，形象点来说，就是手游现在正在快速升温，热得沸腾起来，而端游正处于日渐降温冷却之中，这也是最近几年来游戏业内的变化趋势，而这两位端游大佬的离职则成为这个时代风云变幻中的标志性事件。



沸腾的手游会取代冷却的端游吗?

手游崛起时代来临前的历史

严格来讲，手游的历史并不比端游短，甚至还要更长，不过那只是属于功能机时代，现在业内人士所谈论的手游在一般情况下都是指智能机游戏，因此本文也只谈智能机游戏。2007年，iPhone使苹果重新定义了手机，智能手机开始出现，但是因为移动网络与智能手机的普及，以及智能手机操作系统的升级还需要时间，直到2011年国内才进入智能手机元年。对于手机游戏来说，当时也出现了《捕鱼达人》《二战风云》等国产大作，国外的如《水果忍者》《植物大战僵尸》等优质产品更是风靡全球，但总体而言，此时仍属于手游市场的拓荒时代。



王滔是搜狐畅游的领袖级人物



2011年上线的《捕鱼达人》是早期获得成功的国产手游

2012年时，手机游戏的数量开始增多，如上半年的《神仙道》，下半年的《龙之力量》《大掌门》等代表产品就经常位居手游畅销榜的前列，这一年里手游月流水能达到千万级别的屈指可数，此时端游市场进入增长严重放缓的时期，而页游正处在方兴未艾的爆发期，手游虽然增长迅速，但很多端游巨头还未放在



飞溅的果汁，《水果忍者》当年红遍了大江南北

眼里，直到2013年，以《我叫MT》为代表的卡牌手游的走红引领了整个手游市场进入卡牌游戏时代，而后各种RPG、策略与休闲游戏如雨后春笋般相继涌现，在数量上呈现出一个大爆发的趋势，因此2013年又被称为“手游爆发元年”。

2013年ChinaJoy端游巨头表态各异

资料显示，2013年中国移动游戏市场规模实现了井喷式的增长，达到112.4亿元，同比增长246.9%。尽管2013年移动游戏已呈爆发状态，所有人都在说这是游戏产业的趋势与未来，但对于一贯以来依靠成功端游贡献的巨大利润活得很滋润的端游巨头公司而言，并不是所有的厂商都真敢把筹码都押在手游上。而实际上，以2013年ChinaJoy作为分界点，端游巨头才开始逐渐地重视起手游市场来。在去年ChinaJoy上，尽管触控、飞流、蓝港、乐动卓越等手游厂商都在不遗余力地进行造势，但媒体关注的主要焦点仍然集中在以往的端游巨头公司，端游仍然是端游巨头公司的主打产品。

当时腾讯并不展出移动游戏，尽管彼时的腾讯已经在以8.8%的市场份额高居所有手游研发厂商的榜首，而腾讯副总裁程武则在高峰论坛上表示，端游在相当长的一段时间仍将处于成熟和平稳发展阶段。畅游方面因为旗下第七大道的产品《神曲》在2013年的表现达到了顶峰，所以总裁陈德文主要谈论的是页游的话题。同畅游一样，九城副总裁沈国定也只谈页游，并且也只展出页游。对于盛大来说，当时《百万亚瑟王》刚刚依靠端游式的发行，避开手游渠道而取得成功，因此CEO张向东仍然保守地认为手游因为渠道成本过高可能导致无利可图。完美世界由于当时已经开始在手游方面逐渐发力，因此CEO萧泓认为移动游戏将触及所有终端。对于巨人网络来说，在总裁纪学锋看来，现在的端游就像灯下黑，媒体和资本对手游关注过多，但是端游仍然活得很滋润，利润不低，市场非常成熟，玩家数量也没有减少。至于金山游戏，尽管其高级副总裁、西山居CEO邹涛看好手游的未来，但演讲仍主要以端游为主题。

虽然在2013年的ChinaJoy上，各家端游巨头的高管都还在一本正经地谈论着增速已经放缓的端游或页游，但接下来手游市场的高速发展令所有的端游公司都措手不及，以至于到了2014年ChinaJoy上，几乎所有游戏媒体都已经对端游不再感兴趣，几乎所有的游戏高峰论坛上各大佬所谈论的均为手游，此外，金山游戏完全放弃了端游，改为携带12款手游参展，而主打端游业务的搜狐畅游则干脆缺席To C场馆的参展，巨人网络也一改对待手游看法的口风，甚至墨麟、游族等页游厂商也以手游为主业参展ChinaJoy，更不用说中手游，触控，网易等厂商选择在ChinaJoy期间举办手游相关的发布会。

ChinaJoy后腾讯手游霸榜时代开启

对于腾讯而言，在ChinaJoy之后马上就有了大动作。腾讯先在微信5.0引入首款手游《飞机大战》掀起了全民“打飞机”的浪潮，而后才开始在微信平台模仿韩国手机通信软件Kakao Talk线上游戏中心发布手游，《天天连萌》《天天爱消除》《节奏大师》这些轻度休闲手游相继杀入畅销榜前10，但成绩距离此时占据榜首200多天的卡牌手游《我叫MT》尚有差距。之后，腾讯微信游戏中心又上线了一款跑酷类的游戏，即《天天酷跑》，很快便凭着庞大的用户基数将《我叫MT》挤下畅销榜榜首的宝座。



《我叫MT》是卡牌游戏的开山之作


ChinaJoy上玩家进行手机游戏试玩



2013WMGC新闻发布会



畅游旗下作品《神曲》

此后，虽然《我叫MT》偶尔通过运营活动拉收入来重夺榜首，但腾讯在2013年的整个下半年里马不停蹄地相继推出《全民英雄》《全民飞机大战》《天天飞车》等产品，每一款在上线次日都登陆榜首，与其他产品共同占据了排行榜高位。自此，腾讯以微信+手机QQ+应用宝的重磅组合拳发力手游，彻底颠覆了整个手游市场格局。在腾讯平台资源的力推之下，手游市场开始进入了腾讯霸榜时代，手游产品从此也跨入了月营收过亿的新时代，同时手游也真正地推进到全民游戏时代。

微信与手Q平台强大的社交关系链与病毒式传播特点，让腾讯在打造“天天”与“全民”系列等上手简单且用户量巨大的休闲游戏无往而不利，而《全民英雄》这样的中重度卡牌手游在微信平台上的成功带来了更大的想象空间。2013年底，马化腾根据Kakao Talk在韩国收入榜上TOP10基本都是Kakao发行的产品，由此认为在中国手游市场上微信也应该跟Kakao有一样的发挥，因此制定了让微信手游将2014年收入榜TOP10全部占满名额的业绩指标。在业界看来，腾讯手游将有望重演在端游市场上后来居上直至占据过半市场份额的历史，即将复制当初在端游市场上以休闲游戏为入口开拓蓝海市场，逐渐切入重度游戏的红海市场，直至实现TOP10全覆盖的目标。

进入2014年后，随着腾讯发布的自研格斗手游《天天炫斗》，代理的飞行射击手游《雷霆战机》等产品顺风顺水般毫无阻力地大获成功，腾讯开始完成了TOP10名额占满一半的指标，不过



腾讯的“全民”和“天天”系列



腾讯以微信为基础并推出的第一款手游《飞机大战》



Kakao Talk几乎垄断了韩国的手游市场

《部落冲突》《我叫MT》等老游戏以及《放开那三国》等优质新产品仍然能常在TOP10占据一席之地。与此同时，随着手游的崛起，在今年上半年整个腾讯游戏平台，手游已经占据所有代理和自研项目80%的比例，而腾讯也给自己定下了120亿手游年营收的KPI指标，而业界普遍预测2014年的手游市场规模在200亿到250亿之间，因此很多人都开始悲观地认为腾讯手游占据的榜首位置是难以动摇的，甚至与腾讯并称互联网BAT三巨头之一的阿里巴巴在1月份还以突然炮轰腾讯的方式公布其手游平台战略。

但事情的发展往往难以预料，随着国内首款动作卡牌手游《刀塔传奇》的出现，以其席卷一切的现象级表现在畅销榜上慢慢爬升，最终于5月21日打破腾讯手游的垄断地位，自此腾讯霸榜时代迎来终结。而后以《刀塔传奇》为首的一众非腾讯系手游，开始在在畅销榜上与腾讯手游展开了旷日持久的TOP10位置拉锯战。在前几个月，由于腾讯发布新手游的频率大幅降低，而《刀塔传奇》依靠版本更新与运营活动的发力，连续压制腾讯手游长达2个多月，直到11月以来，腾讯手游才依靠代理的格斗手游《三国之刃》重新夺回榜首的位置。

●●●●● 中国联通 12:21
类别 排行榜
付费排行 免费排行 畅销排行
1 刀塔传奇-动作卡牌手游 游戏 (6,085) 打开
2 天天炫斗 游戏 (5,357) 打开
3 全民飞机大战 游戏 (1,015)
4 雷霆战机 游戏 (2,650) 打开
5 天天酷跑 游戏 (2,579) 打开
精品推荐 排行榜 我的附近 搜索 更新

《刀塔传奇》登顶AppStore畅销榜榜首打破腾讯手游垄断地位

腾讯霸榜时代下其他端游巨头的手游战略

2013年ChinaJoy结束之后的第二天，完美世界上线了改编自同名端游的手游《神雕侠侣》，随即大获成功，后来甚至取得过逾7000万月流水的好成绩，远远超过了同名端游的收入水平，手游市场上的这一变化速度之快令完美世界措手不及，于是急忙调整策略发力手游RPG领域，所以后来又有了《神雕侠侣》的换皮强IP产品《魔力宝贝》，以及另一款拥有端游IP的产品《神魔大陆3D》的连续成功。最近完美世界也在手游方面动作频繁，先是将研发团队拆分为五个新的子公司，由团队核心成员直接持股，其中缔造了《完美世界》《诛仙》等热门端游的祖龙工作室独立为祖龙娱乐科技有限公司，而开发了《神雕侠侣》《魔力宝



腾讯代理的《雷霆战机》是2014年Q1表现最出色的手游



完美世界首款大获成功的手游《神雕侠侣》



《魔力宝贝》是《神雕侠侣》的换皮强IP产品

贝》等热门手游的百战工作室独立为乐道互动科技有限公司。近期完美世界正在以《暗黑黎明》《不败战神》《笑傲江湖3D》等产品发力ARPG市场。

搜狐畅游在2013年10月底曾推出《天龙八部移动版》，虽然依靠投入重金资源获得短暂性的“成功”，但限于其平庸的品质随后市场表现不佳，成绩一落千丈。虽然畅游首款力推的手游失利，但却没有停止进军手游的步伐，在手游部门继续扩张的同时，也开始寻求国内和海外产品的代理，并抛出了十亿额度的“必赢计划”，以期增加在代理移动游戏产品上的优势，但是随着负责人的离职也无疾而终。2014年，畅游在继续自研的同时一方面通过将手中的优质版权与成功的开发团队“合作”开发游戏，另一方面也积极在国内以及韩国等海外市场寻求优秀的游戏进行代理，希望凭借雄厚的资本支撑在手游时代继续有所作为。但是就整体而言，搜狐畅游的核心仍然在端游，《天龙八部》及其代理的一系列端游产品一段时间内都是重心，手游只是作为有益的补充。这一切在近期发布的《天龙八部3D》取得超出预定目标成绩的成功，以及在Q3财报发布当天CEO王滔离职之后，将有望迎来改变。



《天龙八部3D》成为畅游首款大获成功的手游

相比之下，端游排名第二的网易则显得有些姗姗来迟。2013年下半年，网易自研的第一款手游产品《迷你西游》仍然在测试，但是在2014年初上线后却为网易的手游业务拔得头筹。在代理产品上，虽然宣传中的网易第一款手游《塔防骑士团》仍未在国内上线，但是代理的海外游戏《实况俱乐部》与国产游戏《影之刃》，以及自研的《乱斗西游》也各擅胜场，在此过程中网易在门户网站、新闻客户端、易信等内部资源的整合上取得了良好的效果，也体现了网易内部对手游战略的支持力度。目前，网易旗下的10余个工作室也都有数量不等的手游产品正在开发或测试，总数量据说早已超过50款，代理产品的数量也蔚为可观。



网易代理的《影之刃》赢得市场与口碑的双赢

在手游市场上，与完美世界的异军突起，畅游的起死回生，以及网易的后发制人相比，作为先行者的盛大游戏虽然早在2013年8月便依靠代理的卡牌游戏《扩散性百万亚瑟王》国服上线并取得成功，而后陈天桥便提出了向手游转型的新战略，盛大的各大游戏工作室也纷纷转型开发手游。不过至今为止，盛大仅有代理的《锁链战记》在市场上取得不错的成绩，其他产品数量极少且均乏善可陈，而“百万亚瑟王”的成绩也严重下滑，备受期待的《龙之谷》手游还未上线。移动游戏战略方面的保守，再加上核心端游产品《传奇》系列营收的持续下滑，最终导致了盛大游戏CEO张



盛大以端游式推广手段绕开渠道发行手游“百万亚瑟王”并取得成功

向东被董事会免职。

几家巨头之外，在端游企业中属于后起之秀的昆仑和蓝港等公司已经在手游时代占据了先机，巨人、金山、久游、空中网、蜗牛、多益、电魂、绿岸等端游企业也纷纷携自己的自研或代理手游向手游市场发起冲击，就连在失去《魔兽世界》代理权后沉寂多年的九城也重新开始了手游产品的新的规划……

手游崛起的后端游时代：仅是没落并未终结

在今年8月中旬，一则有关于麒麟网文化被证监会终止审查导致其上市夭折的业内新闻被各游戏媒体竞相报道。在端游时代里，麒麟网曾作为游戏界最被寄予厚望冲击上市的新一代创业明星公司，大约在2010年就传出其正在筹备上市的消息，但是从2012年起截止今年，麒麟网已经是连续冲击创业板三年申请上市而没有成功。麒麟网的案例，正折射出如今端游市场极端恶劣的生存状况。与麒麟网有着类似遭遇的端游创业公司还有一大批，实际上自从搜狐畅游在2009年登陆纳斯达克以来，再无任何一家以端游为主营业务的游戏公司能够成功地在海外上市。

而与之形成鲜明对比的是，2014年以来，触控科技，乐逗游戏，蓝港在线、昆仑游戏等以手游为主营业务的公司都分别申请上市，虽然他们的结局各不相同，比如触控因估值偏低而暂缓上市，乐逗得以成为今年首家上市手游公司，蓝港与昆仑均为由端游或页游转型手游后才得以顺利上市，而猎豹移动、陌陌这两个以手游为主要变现业务之一的互联网公司也都得以顺利上市或传出上市的消息，反而是昔日的端游巨头盛大游戏与巨人网络，却都选择在2014年进行私有化，重新再以手游概念包装上市。

事实上，端游市场是从2010年开始步入增长放缓期的，但每年仍有几十亿的增量，不过过半份额都被腾讯瓜分。当时虽然已经开始出现了各种网游寒冬论，但由于当时页游刚迎来爆发，手游还在拓荒阶段，因此端游并未感受到真正的危机，直到进入2014年，端游市场在其十几年的发展历程中首次出现了负增长的情况。受这一状况直接影响的当属以往被视为网络游戏行业风向标的第一网游门户17173，因为近年来新上市的端游数量严重下滑，其广告收入也跟着下滑，乃至不得不收缩编制规模，出现了裁员的情况。这一切的变化，都象征着端游已经进入了后端游时代。



麒麟网在上市的道路上已经打了很长时间的持久战



手游时代里17173广告收入下滑严重

与此形成鲜明对比的是，随着手游时代的来临，游戏行业里却冒出了超过200家的手游媒体，以及8000个以上的手游研发团队。至于在最为重要的营收能力表现方面，手游市场上已经涌现出月流水超过2亿的《刀塔传奇》这一堪比端游顶级大作的非腾讯系产品，更不用说那些获得腾讯平台资源力推上的各种收入榜TOP10产品。也正因为如此，在端游时代曾放话“打死也不做游戏”的马云，在今年成为新晋首富的同时，也开始大力进军手游市场，虽然目前来看业绩平平，但马云的这种不惜食言的行为表明了其对于手游市场未来巨大商机的虎视眈眈，也是他放言火烧南极，阻击腾讯企鹅帝国的战略组成部分之一。

最后，回到本文前面的问题来说，在笔者看来，端游与手游分属于不同平台，是共存互补的关系，并不存在谁取代谁的问题，但两者并非并列的关系，当某一方处于强势且更有活力的时候，就可以对其冠以“时代”的后缀命名，由于目前手游正是行业关注的焦点，所以说现在是手游时代完全没有问题，只是目前端游时代还没有真正谢幕，因为端游的盘子还很大，今年预计还会有大约600亿的规模，而手游今年预计只有250亿左右的规模，但手游终将超越端游的市场规模，这是一个不可逆转的历史趋势，只是目前还需要一个过程以及一段时间，或许需要3年，或者更长或更短时间。虽然现在端游时代已被人宣判终结，但是这个时代更替还在进行当中，只有待到手游的市场规模超越端游之后，端游时代才真正彻底地迎来了终结！



情怀几何，锤子手机降价打了谁的脸？

■北京 介错人

作为一个以贩卖理想和情怀出道的人，罗永浩终于还是在理想和情怀上栽了跟头。

10月27日，锤子科技宣布将从10月30日全部机型全体开始降价，其中16G的3G版T1降价1000元，幅度之高让人乍舌。由于在一年之前锤子手机尚未发布之时曾经放出豪言“如果（锤子手机）低于2500，我是你孙子”，于是也免不了被人翻出当初的原话来打脸。

对此，罗永浩表示：“因为没能处理好生产和供应链的问题，我们用了4个月才解决正常产能，已经错过了数码新品发布后的黄金销售期，赔钱销售3G，保本销售4G，是合乎商业逻辑的唯一选择”，而作为企业负责人，被群众打脸也是一件份内的事情。”这大概我个人印象中罗永浩第一次在网络纷争中认栽。

大约9年前，老罗语录的音频开始在大学校园悄然走红。尽管当时还没有出现网评员这种职业，但公共议题的观点是Ctrl C和Ctrl V出来的，那是一个只要你不跟着人民群众一起吼“鬼畜米日”“提刀跃马入东京”，提点个人意见，哪怕大方向相同都会被坛民围住揪斗批斗的年代——也正是那样一个时代催生罗这样第一批公知出现。

9年过去了，世界在变、中国在变、罗永浩也在变。牛博网变成牛博国际再变成嫣牛博并分为上下半身，重回本行搞英语培训不久，老罗也开始再度动起了改变世界的念头。但如同成家后的韩寒已不再是当年那个韩寒，而今天的罗永浩也同样不再是当年那个罗永浩。

罗永浩最初要做手机的征兆大概是2011年的时候，发表了一篇微博，认为智能机不应大于4寸的观点（而锤子T1最终尺寸已经接近5寸）。

没过几天罗永浩与雷军接触，最后因为双方对手机的理念认识差距而分道扬镳。罗永浩产生了自己单干的想法。翌年三月，罗永浩拿到1000万人民币的投资，随后注册了自己的公司——锤子科技。

罗永浩的锤子科技第一代手机Smartisan T1尚未诞生之时伴随着各种争议，从最开始高调宣称做OS，而后改为做ROM是罗永浩非技术出身弱点的第一次暴露。老罗为了T1的成功打造了

1.我们五个月前发布的时候，是3000块。2.因为没能处理好生产和供应链的问题，我们用了4个月才解决正常产能，已经错过了数码新品发布后的黄金销售期，赔钱销售3G，保本销售4G，是合乎商业逻辑的唯一选择。3.作为企业负责人，被围观群众有理或无理地"打脸"，是份内工作。

微博正文

罗永浩

1.如果低于2500，我是你孙子。2.这不是敢不敢的问题，是在保证基本销售数量的前提下，对品质的要求最低可以容忍到哪一个档位的问题。//@T客宅：我敢说锤子手机绝不会超过1999。。雷军做小米三年了都没敢破，我就不信罗永浩敢。。

罗永浩：我特别反感有的手机厂商在新品上市时定一个高价，之后很快又会降价的做法。我们的这个价格会一直坚持整个产品周期，除非下一代产品上市了，前一代需要清理库存了，才有可能降价销售。

老罗之前的所谓“反感”（**上图**）
老罗关于“降不降价”的豪言和之后的略显无奈的解释（**左图**）


现在的95,00后对老罗的认知也许早就略过了“英语教师”



罗永浩自家的T1最终还是反驳了其“不应大于4寸”的言论



锤子科技，字面意思“智能手机时代的工匠”



“不降价等死，降价找死”反映了老罗及其团队的无奈



网友对老罗的嘲讽



关于“情怀”的计算公式

一个不错的明星团队，尽管不适合站在前台，但把品牌营销作为个人长处的罗永浩确实发挥了自己的优势，一次次冲在第一线把国内外所有安卓手机制造方都黑了个遍，不断与各大佬（雷军、黄章包括微软）进行叫板。这也让锤子手机处于各种争端的风口浪尖——毕竟小米、魅族产品好与坏是可以用产品说话的，而彼时T1尚未问世，罗永浩便给自己扣上了全球第二好用手机的帽子，总有口炮之嫌。

T1自5月20日发布后也同样陷于各种口水战之中，矛盾集中在锤子品牌营销过于嚣张（ “全球第二好用，东半球第一好用的手机”），以及T1溢价过高（不值这个钱），同时质疑T1高端机的定位。

罗永浩与Zealer中国王自如的优酷直播撕逼大战也让互联网科技圈很多朋友当晚开始掰面。一方面罗永浩用技巧掩盖锤子产品的劣势，一方面罗在当晚的很多细节处理得非常拙劣（比如鞠躬棒读台词“跪求”厂商别投资媒体。），尽管场面上胜利了，但却失去了人心。

这次降价引发哗然源于罗永浩今年5月在接受京华时报采访时做出的一个承诺：“我特别反感有的手机厂商在新品上市时定一个高价，之后很快又会降价的做法。我们的这个价格会一直坚持整个产品周期，除非下一代产品上市了，前一代需要清理库存了，才有可能降价销售。”

“虎嗅”认为锤子目前的窘境是因为缺乏做手机的资源与实力。智能手机市场的三个核心竞争点：供应链管理、营销、系统/软件差异化，锤子除第三者不输对手外，前两个重要的领域跟一线厂商还有很大差距。还是相当中肯的意见，尽管情怀没有错，对于科技公司，尤其对于硬件领域的科技公司，研发与运营团队的资历和专业程度往往决定了企业的生死。

对于罗永浩的食言，锤黑当然不会放过这个痛点，而此前以3000元购机的锤粉因为罗永浩的食言同样很受伤。对于锤粉来说，T1不走性价比的中高端机定位是跟神格直接挂钩的。尽管不想打价格战，但最终不免还是拉下身段跟其他厂商在泥水中争食。

罗永浩的情怀是什么？

1、希望可以教育中国用户一分钱一分货的道理而不要贪图地沟油的小便宜，

2、希望自己可以走苹果的道路，让用户心甘情愿花高价钱买自己的产品，同时自己通过严格的品控提供最好的产品。

3、希望在中国高营收，对员工高福利企业，而不是血汗工厂。

4、规范经营，不压榨员工也不屈从行业潜规则。

情怀永远是小众的，智能机自诞生之日起已经过去了4、5年，已经从奢侈品变成了生活必需品。除苹果之外所有品牌——无论是原生安卓还是索尼大法抑或是过去的魅族都在小众的方向上走进了死胡同。

情怀是一种身段，有情怀的人不会钟情于一款到处跟人撕逼的高端机。一个手机厂商老总亲自跳出来抽媒体嘴巴这种行为是不可想象的粗俗。恐怕只有屌丝才会为了手机到处跟人口水。作为一款中高档手机，锤子从一开始就搞错了该树立怎样一个品牌形象。

罗永浩或许的确交了不少名流，这些朋友最初在T1发售时也为老罗摇旗呐喊来者，而其中大部分（尤其是对罗永浩目前价值体系影响最大的那批自由意志主义）都换回了原来的手机，这也是莫大的讽刺。

锤子降价，是老罗自我否定的第一步。而留给理想的时间，已经不多了……



用辅助，那还叫电子竞技吗？不好玩，那还要电子竞技干嘛？

■ 北京 猴山领袖

导语

《英雄联盟》（以下简称LOL）11月13号的更新带来了两个重大变化，一是新地图的实装，二是新版本起无限视距或其他类似的辅助工具将被视为外挂，使用者将受到封号处理。

这个改动在玩家群中引起了轩然大波，首当其冲便是多玩英雄联盟盒子的用户，他们是无限视距主要的使用者，也是其最大的受益者。对他们而言，腾讯先前对无限视距的不作为已经使用户形成了“无限视距合法”的既定印象，也在无意中培植了用户对这项功能的高度依赖，现在突然取消，不仅伤害了用户的感情，也大大损害了LOL本身的游戏体验。

探讨无限视距是否合法之前，我们还是先确认一下它对游戏的影响。众所周知，类DotA游戏中，视野是一个至关重要的战略因素，它关乎着Gank（DotA术语，即通过游走配合己方线上英雄击杀对方英雄）的成功率，技能的命中率，还有对战况全局的把握，换句话说，就是看到的越多，为突发事件预留的反应时间也越多。而无限视距允许玩家突破开发商设置的视距上限，虽然无法穿透战争迷雾，但更广阔的视角意味着“先机制敌”。举个例子，其他路的英雄使用召唤师技能传送到视野盲区，使用无限视距的玩家由于更大的视野可以提前看到传送特效（传送特效无论处于战争迷雾还是草丛都会即时显现），从而更快地作出反应。也就是说，无限视距的使用者看到了原本视距下拖图才能看到的战况，节约了一定量的时间成本与操作成本，这无疑已经损害了游戏规则和平衡。在北美服务器，无限视距是外挂已经成

关于打击非法调整视距的公告

英雄联盟运营团队　时间：2014-11-12 14:39:27 | 字体：[大 中 小]

亲爱的召唤师：

召唤师峡谷升级地图即将在2014年11月13日在所有大区上线，该版本地图内已对游戏视距进行了调整优化。为保障对战的公平，维护最佳游戏体验，在召唤师峡谷升级上线后，在任何模式和地图下，通过第三方插件调节游戏视距到非法范围（即大于游戏内提供的最大视角高度），将被认为是违规行为，此类行为将导致你的账号被封禁。

中国大区会和韩国、北美等全球所有其他大区一起，保持地图视距的一致性，并对违规行为进行监控，我们将视违规情节严重程度，处以不同等级的惩罚。我们衷心感谢那些珍惜荣誉，恪守公平积极的竞争规范的召唤师，也希望所有人和他们一起，营造更加优良的竞技环境。

如果你对游戏视距有任何想法，希望与我们分享，请密切留意英雄联盟各大论坛与社区，Riot官方设计师会与各位召唤师互动和探讨，请大家关注。

一纸激起千层浪

- 再用无限视距 会被封号么？求解，坐等！ New
- 为了娱乐而游戏-谈无限视距被封。长篇论述，欢迎喷我。 ...2 3 4 5 6..30 New
- 玩累了？精心收藏的cos图【LOL】 New
- 被暗游戏刷从了快。。。。 ...2 New
- 无限视距应该封，请看完再评论 ...2 New
- 你说这是我的错吗？为什么队友真能浪啊 New
- 所谓公平？为个游戏 换个屏？换显卡？ ...2 New
- 暗影岛黄金号求哪位人买走 New
- 给你一组数据看看吧，省得光说不练 New
- 为了娱乐而游戏，这种说法，你不觉得恶心人么？ ...2 New
- 关于无限视距看法... New

多玩论坛群情激奋，各种言论层出不穷

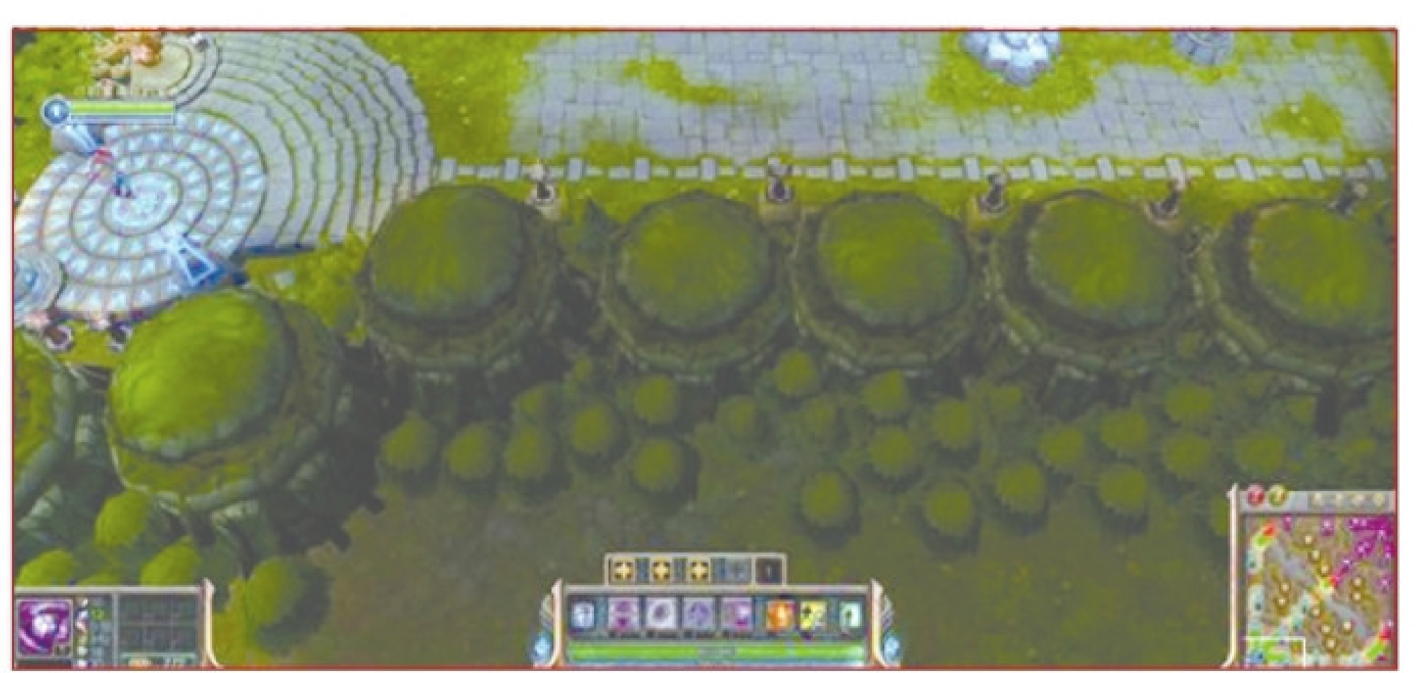
为共识，拳头公司也一早对其进行封杀。

回到国服，玩家何以对封杀无限视距的举措如此抵触？除了腾讯的不作为以外，还能听到各种各样的理由，但显然都站不住脚，归根结底，还是舍不得无限视距带来的方便。LOL玩家群中存在着大量刚接触此类游戏的新手，对他们而言取消反补、地图简化、智能施法、野怪计时等设定显然还不够，无限视距这种可以让他们肆无忌惮地使用固定视角、无视小地图的功能才是最重要的。从最根本上说，他们从心底就没把LOL当成一款强调竞技和团队的游戏，而是一个闲暇时娱乐的小品，只要能获取满足感，无所谓手段，“辅助工具”也好，喷人挂机也好，反正互联网上没人知道你是一条狗。

而作为无限视距最主要的“供应者”，多玩盒子对这种心态多少有所助长，从官方宣布封杀消息后多玩论坛爆炸的评论就能看出。相同的情况在之前腾讯封免费皮肤的时候也出现过一次，只不过反弹没有这么强烈。两次封杀都涉及到插件设计者与运营商的利益博弈：一方面，多玩盒子降低了游戏门槛，给玩家带来了更好的游戏体验，某种程度上是给腾讯做广告；另一方面，免费皮肤影响了商城销量，无限视距又让盒子具备了其他插件没有的优势，对腾讯官方插件的推广形成了阻碍。封杀无限视距说明腾讯对盒子这种惯坏玩家的做法不再纵容，同时也代表LOL插件的竞争从此回到同一条起跑线：没有免费皮肤，没有无限视距，有的只是微小的功能差别，以及推广资源的多寡与捆绑手段的高下。

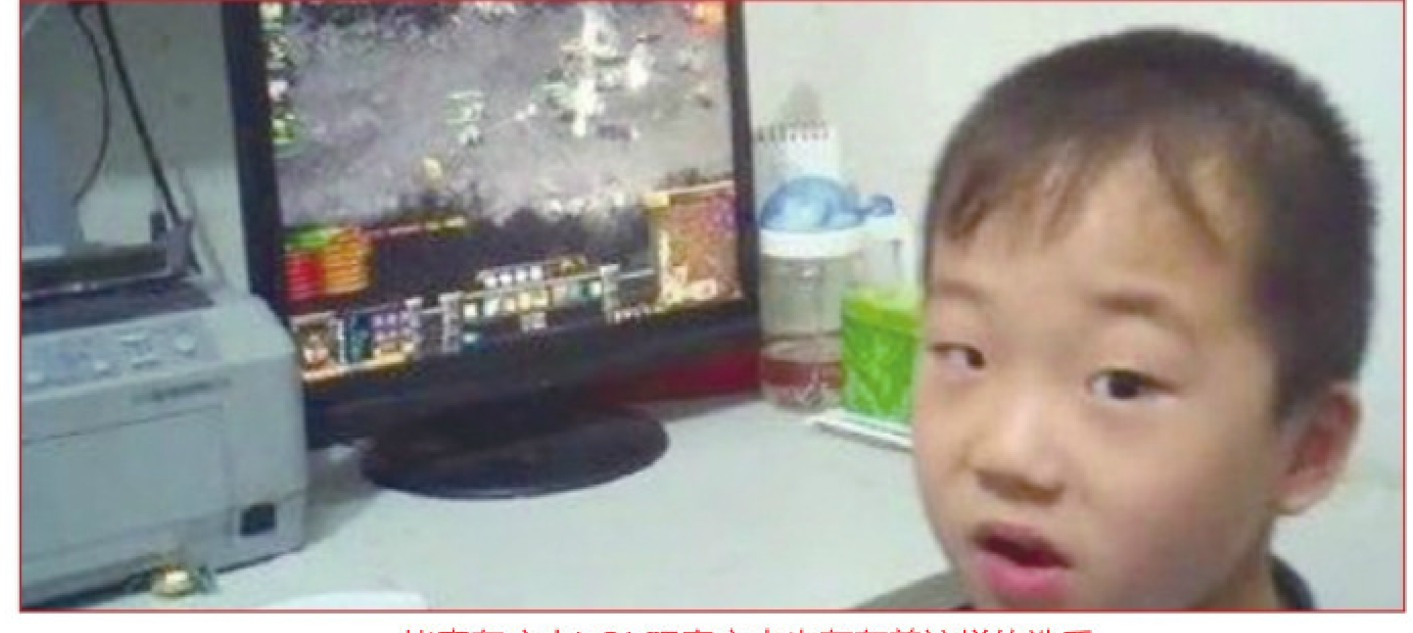
回顾多玩盒子的历史，它到底做的是辅助还是外挂？早前《暗黑破坏神3》的无限视距，在暴雪的雷霆打击下迅速消弭，被封用户哀鸿遍野，罪魁祸首的多玩在暴雪压力下也只能乖乖就范；《坦克世界》运营方空中网无视开发商WarGaming意见，放任盒子的开镜去草丛或弱点涂装等功能在游戏中传播，导致玩家养成了“离了插件没法玩”的习惯。直到LOL，盒子的功能在腾讯默许下也迟迟未取缔，以至许多用户都习以为常。在这种情况下，腾讯的封杀看起来不但没有整顿风气的效果，反倒有种鸟尽弓藏的意味。

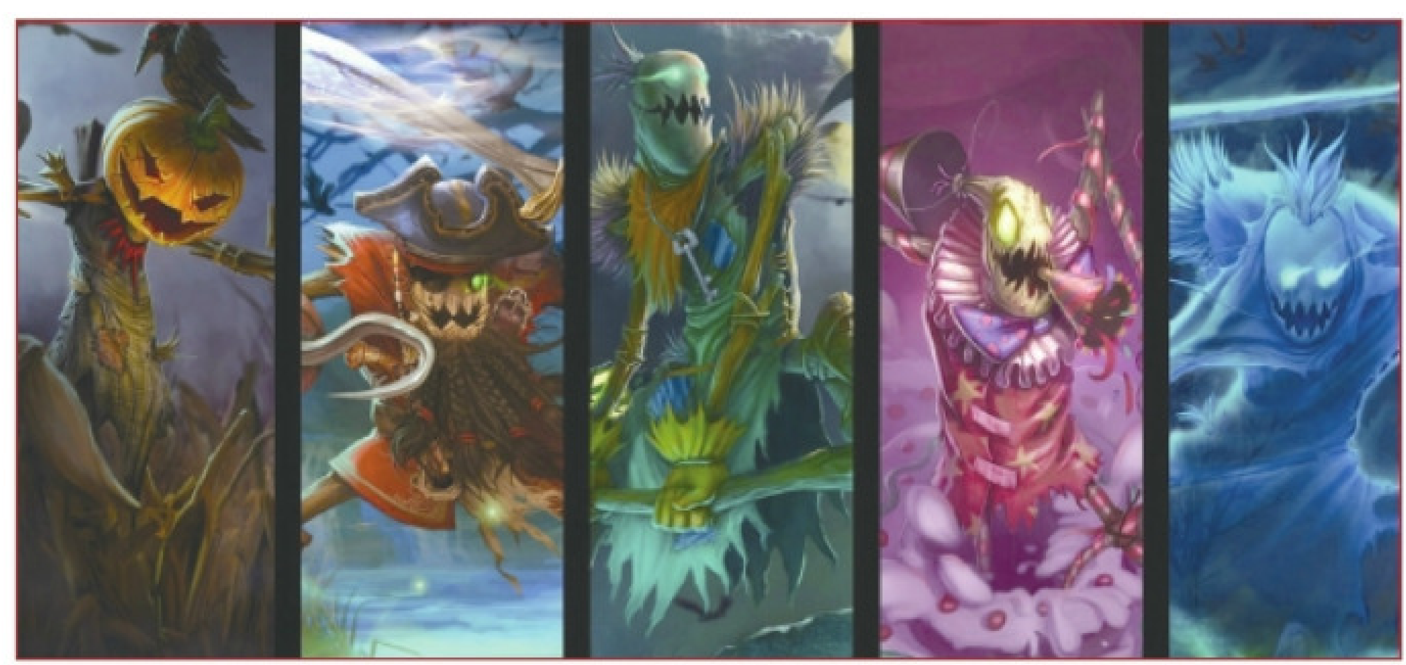
阴谋论的话就不多说了，没准腾讯和多玩私下达成了什么协议，但无论怎么看，这场博弈都是腾讯赢了。无限视距成为历史已经是既定的事实，欢呼的，是那些不用，或者不屑用的，他们自然会带着优越感或“关我毛事”的心情继续玩下去；不满、反对的，不管怎样都得接受这个事实，也许有极少一部分会离开，但选择继续玩下去的肯定占大多数，因为他们很快就会明白：坑或不坑不是由某个功能决定的，高手少了一点便利仍是高手，而团队毒瘤就算有再多的插件辅助依然是战五渣。好消息是，新地图还挺漂亮的，不来一发吗？


“无限视距”确实能够扩大对当前地图上的信息掌握



许多国服玩家在打开LOL之前都会先打开相关的插件


……毕竟在广大LOL玩家之中也存在着这样的选手


“封杀盒子”在一定程度上保护了LOL之中的各类皮肤的利益



“暗黑3超级助手”因惹怒暴雪而遭大规模封号



《坦克世界》里形同外挂的“开镜去草丛”

卡牌游戏里的斗地主

■ 江苏 XxisBacK

自从暴雪推出《炉石传说》之后，它马上就成为了公司里人气极高的办公室游戏，闲来无事的时候打个一两局放松下心情还是很不错的。可近来，“炉石”这游戏好像越变越难了，运气不好的时候，就算智商“爆棚”也难以为继……更别提一败涂地的时候还要尽力憋住表情不让老板发现了。不过，就在这当口，暴雪借着自家“嘉年华”的时机，公布了“炉石”新的资料片。

新卡加入：一个崭新的“随机数生成器”诞生了

刚看到拓展包的名字，我就觉得大事不妙。“地精大战侏儒”，这两个原本在《魔兽世界》里就带着点“逗逼”气质的种族，很难想象它们能变成像水火元素或是麦田傀儡这样又稳健又强力的卡牌。事实果真如此，先让我们来看看那些新公布卡牌中的各类人品卡牌吧。

砰砰机器人：亡语，对一个随机敌人造成一到四点伤害。随机敌人还随机伤害……你还能再随机一点么。

地精炎术士：战吼，如果你控制任何机械，则造成四点伤害随机分配于敌方角色身上。25仔，你看看人家，这才叫做“战吼奥术飞弹”好么！

不稳定的传送门：将一张随机随从卡牌加入你的手牌。该随从法力值消耗减少三点。这不是牧师控心术和萨满视界术的合体嘛。

看到这里我已经不太有勇气继续下去了，这次暴雪的新拓展包里充斥着数不尽的“随机性”的卡牌。不过在“喷”之前得先给暴雪美工点个赞，优秀的画风和设计配合上搞怪的技能特性把地精和侏儒这两个脱线角色勾勒的淋漓尽致。卡牌好看是一回事，能不能加进卡组又是另一回事，估计等实际版本出来，许多拿不到卡背就活不了的玩家也只会默默地看上一眼，然后继续回过头操起动物园、奇迹贼、大王术什么的吧。恩，一个崭新的随机数生成器诞生了。



砰砰机器人

炉石精髓：卡牌游戏里的斗地主

确实，就如在暴雪嘉年华上展出的一张图片，《炉石传说》让许多玩家不满的地方不是动物园的猖獗，也不是橙卡的稀有度，正是“随机性”这三个字。细细考量，在从古至今的卡牌游戏之中，“随机性”从未缺失，不仅是“炉石”，拥有悠久历史的《万智牌》也是如此，甚至斗地主里你也不知道抓过来的会是一把什么牌。从某种意义上说，“随机性”已经升华成了卡牌游戏乐趣的一部分。那为何只有“炉石”圈里怨声载道呢？

真正的原因在于牌池。如果我在“炉石”这款游戏上挑出一百个缺点，一定会有热爱“炉石”的玩家拿出一千个优点来进行反驳，但不管如何仍然有一个无法改变的硬伤摆在那里：牌池太浅。只要是玩“炉石”上过传说的玩家应该都知道，在“炉石”这款游戏之中猜牌是有多么的重要。通过场上的形势和对手的举动来预判对手手中的卡牌是每一个高手必备的技能，在某些比赛上，因为成功地预测了对手的手牌，用铤而走险的方式翻盘的例子也不在少数。为什么猜得那么准？经验肯定是放在第一位的。但“炉石”之中卡组和配合的局限性同样促成了这一点。“炉石”共有九大职业，每套职业有一到两套牌组，也就是说你即使拥有全卡组，能够组成的套牌数量也不会超过二十套，更何况“炉石”里能算主流的卡组并不多，能用来打比赛的就更少了（亡语猎、大王术、土豪战、咆哮德是天梯里的“四大天王”），能够上场的套牌数量的稀缺导致了玩家在组牌组时就可以对对手进行针对，而比赛开始两到三回合之后更是打开天窗说亮话。这种情况导致的直接结果就是把“炉石”变成了斗地主，一副牌大家分着打。剩下的，自然也只有拼牌序，比神抽了。

为了说的更加明白，拿《万智牌》做个比较。《万智牌》的牌池比《炉石传说》深许多，所以玩家在比赛中更多的不是对对手卡牌的猜测和考量，而是如何将自己的牌组效果发挥到极致。这就导致了《万智牌》中“随机性”虽然存在，有些情况下甚至更多，但很少会让玩家有“我智商高到爆表但最后输在运气上”的感觉。



地精炎术士

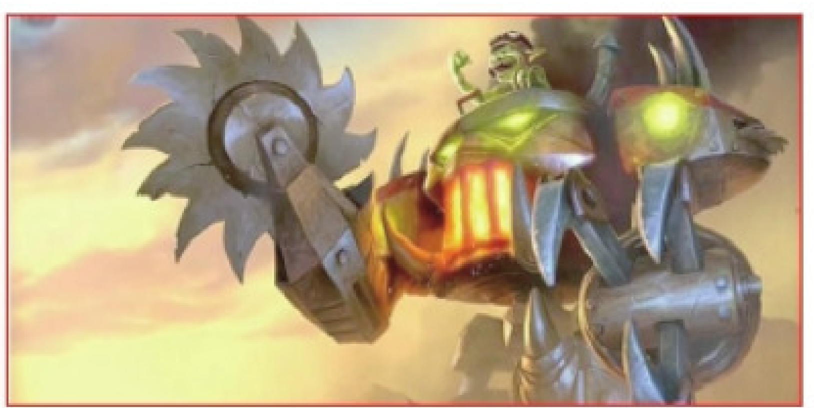


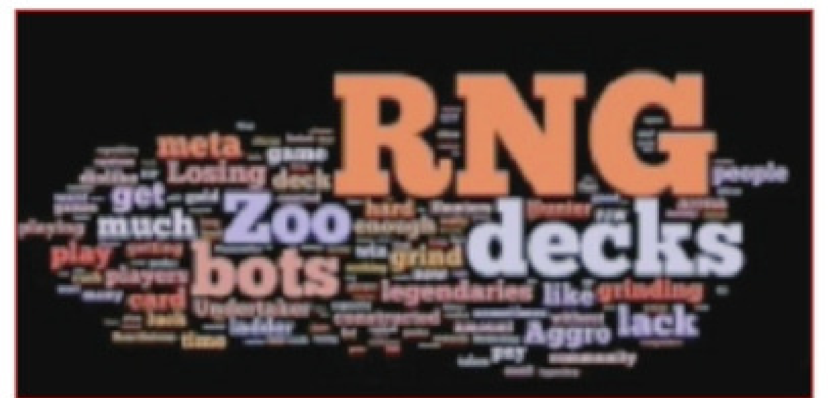
不稳定的传送门

趣味和竞技性：暴雪在下一盘很大的棋

过浅的牌池让《炉石传说》的运气成分占了很大比例，在这样的情况下，暴雪不仅不作出修改反而推出更多的“随机卡牌”，让人捉摸不透。但从某种意义上说，暴雪正在“炉石”上走一条“曲线救国”的路线。既然是牌池的问题，那么首先的解决方案就应该是创作出新卡，越多越好，反正有那么多深入人心的角色，再加上一流的美工，一定会有宁愿输也要把卡加进卡组里的家伙。其次，卡牌的“随机性”从某种程度上也保证了游戏的趣味，对于新手玩家来说，也许未尝不是一种福利。既然是网游，深度确实应该有，但把门槛提得太高未免有点不太符合市场原则。暴雪毕竟不是傻子，在舆论压力如此之大的情况下仍然加强游戏“随机性”的“自杀行为”一定有它的道理。我相信随着牌池的加深和“集换式卡牌”模式在虚拟平台上的成熟（“炉石”现在能“集”，但还不能“换”），炉石会变成一款很优秀卡牌游戏。但同时，在这个过程之中，我也建议各位老爷和玩家们输赢看淡，等新卡出来之后多加点进卡组，大力出奇迹嘛。


恩，这样带着“随机”字样的牌还有很多


不管怎么说，暴雪的美工是没得黑的



困扰“炉石”玩家的大问题：随机性


同样是具有一定随机性的《万智牌》，但其极深的牌池弥补了这一点


之前的资料片“纳克萨玛斯”就给“炉石”注入了一次新血


只是希望新加入的卡牌能改变天梯全是“猎爹”的局面



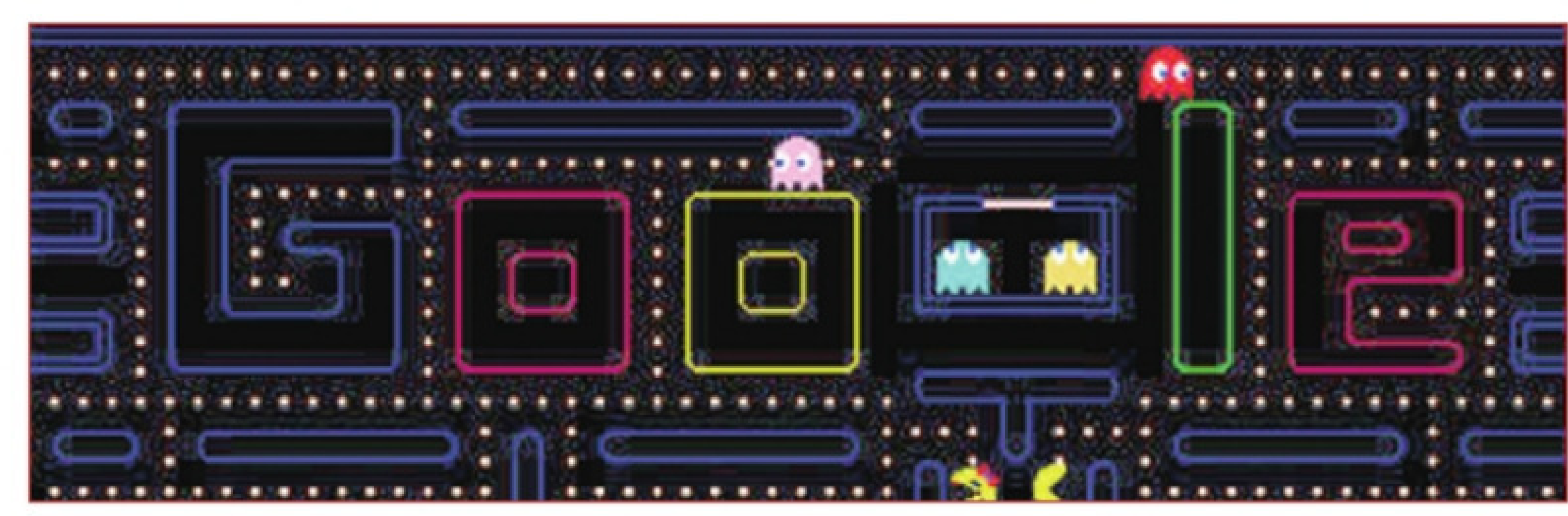
《吃豆人朋友》：从FC到手机的经典传承

■北京 小小

万圣节刚过，又一大批手游展开了各种各样的限免活动，于是在App免费榜上出现了《PAC-MAN Friends》这样一款游戏，只用了短短两天就冲到了第八位置。简单地看了下游戏的介绍和评论，确定了开发商依旧是Namco之后，我放心地点下了下载按键。

当下载的进度条不停滚动时，吃豆人的图标也逐渐明亮起来。回想起来，《吃豆人》大概是小时候最不喜欢玩的红白机游戏了吧，作为一个精力无处释放的男孩子，那时的我很明显要更喜欢《赤色要塞》《魂斗罗》《双截龙》这样火爆的作品，《吃豆人》什么的也只有在累了的时候才玩一下舒缓情绪。不知道为何，老玩家们总会本能地抗拒新鲜事物而维护自己心目之中的经典，在他们看来，哪怕经典题材做得再怎么成功，再怎么华丽，也还是比不上十几年前的经典作品。虽然不能算真正意义上的“游戏老狗”，但在玩了会儿《拳皇13》和“街霸4”之后，我还是会本能地回去温习下经典的《拳皇97》和“街霸3.3”：唉，还是这个好玩。带着这样的“老玩家矫情症”，我点开了这款《PAC-MAN Friends》。

既然是吃豆人，在进入游戏的时候我已经做好“大口吃豆”的准备了。可爱清新的游戏画面不出所料，吃豆人的形象除了眼睛戴了美瞳之外并没什么其他的改动，关卡的设计上颇有些模仿《糖果粉碎传奇》的意思，把纵向的过山车变成了横向的地图路径。这么看来，这款游戏会不



谷歌为了纪念《吃豆人》所推出的小游戏



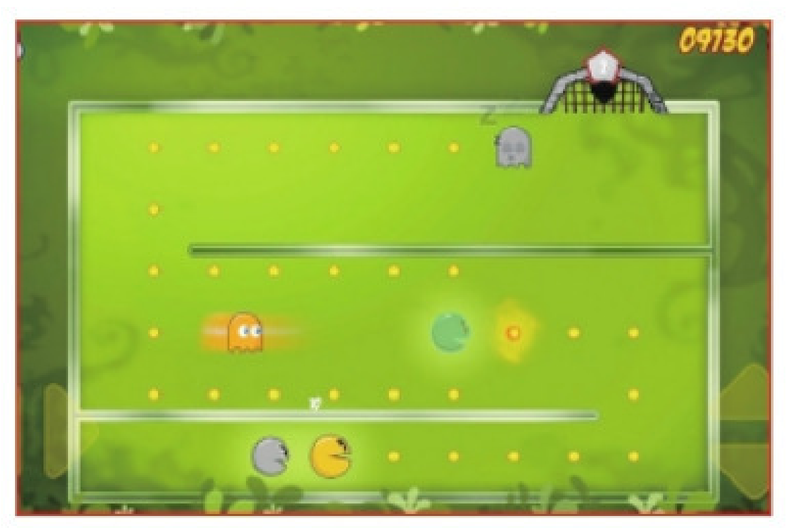


同是经典你更喜欢哪一个

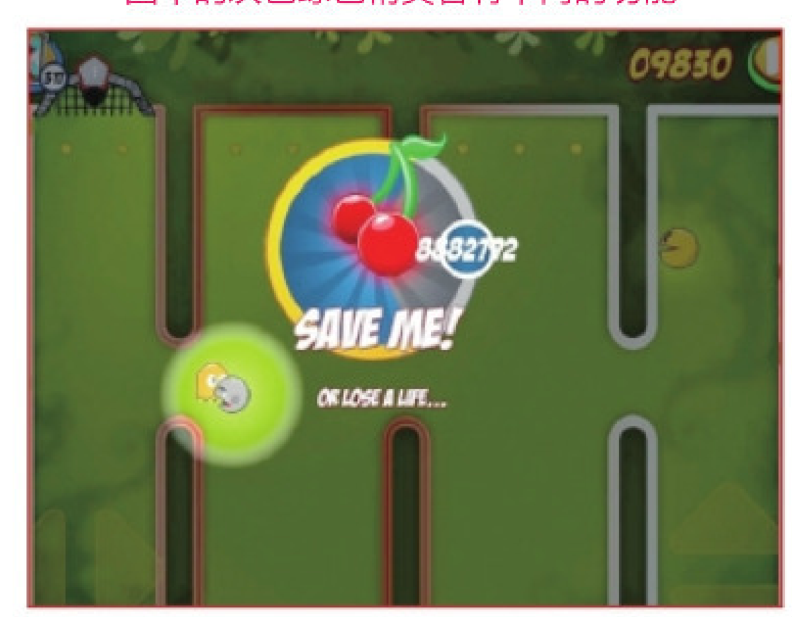




两款游戏的选关画面极其近似



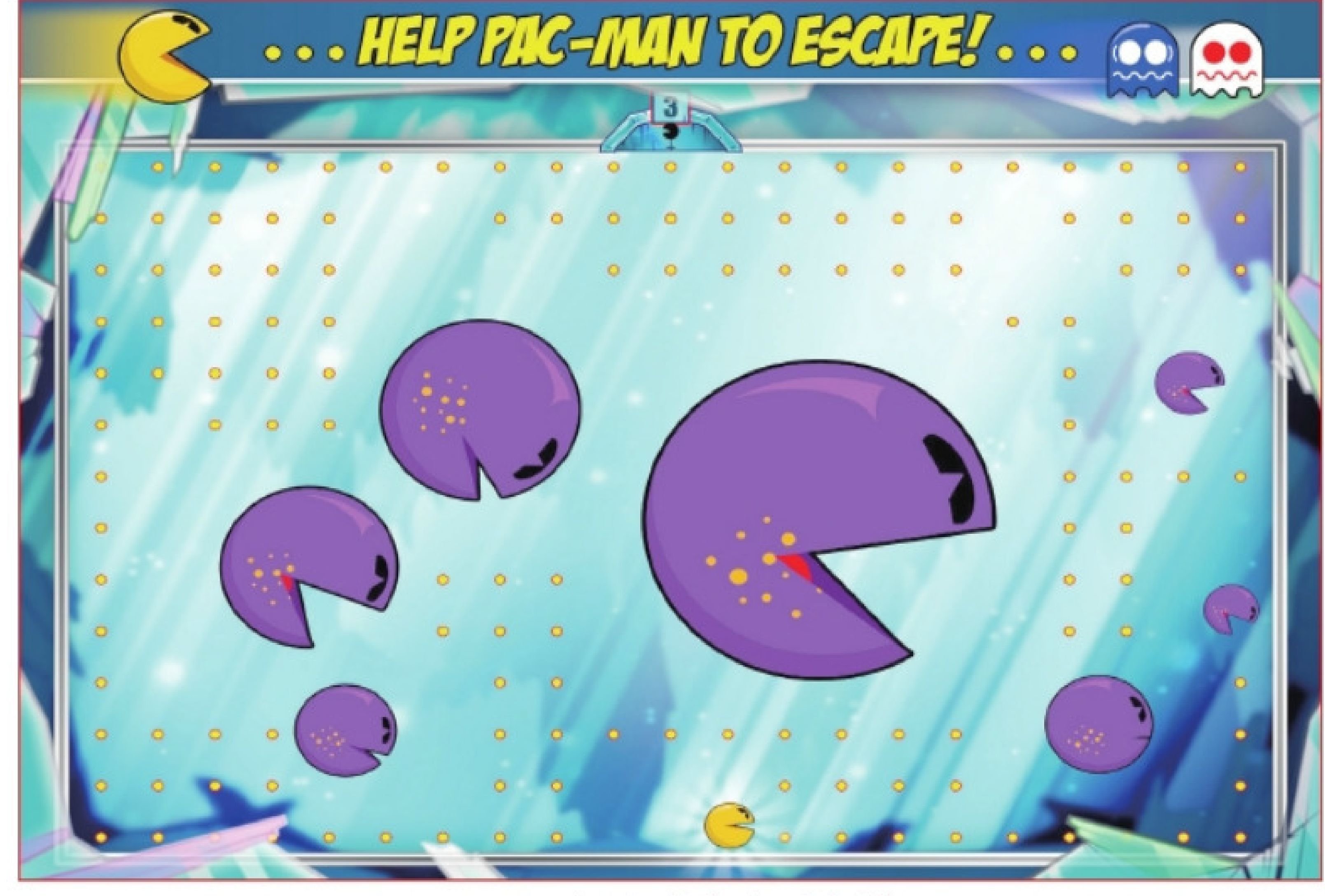
图中的灰色绿色精灵各有不同的功能



游戏之中用来复活的道具：樱桃



多啦A梦七小子：中国的“多啦王”可是做得一手好料理哦



恩……有没有种大鱼吃小鱼的感觉

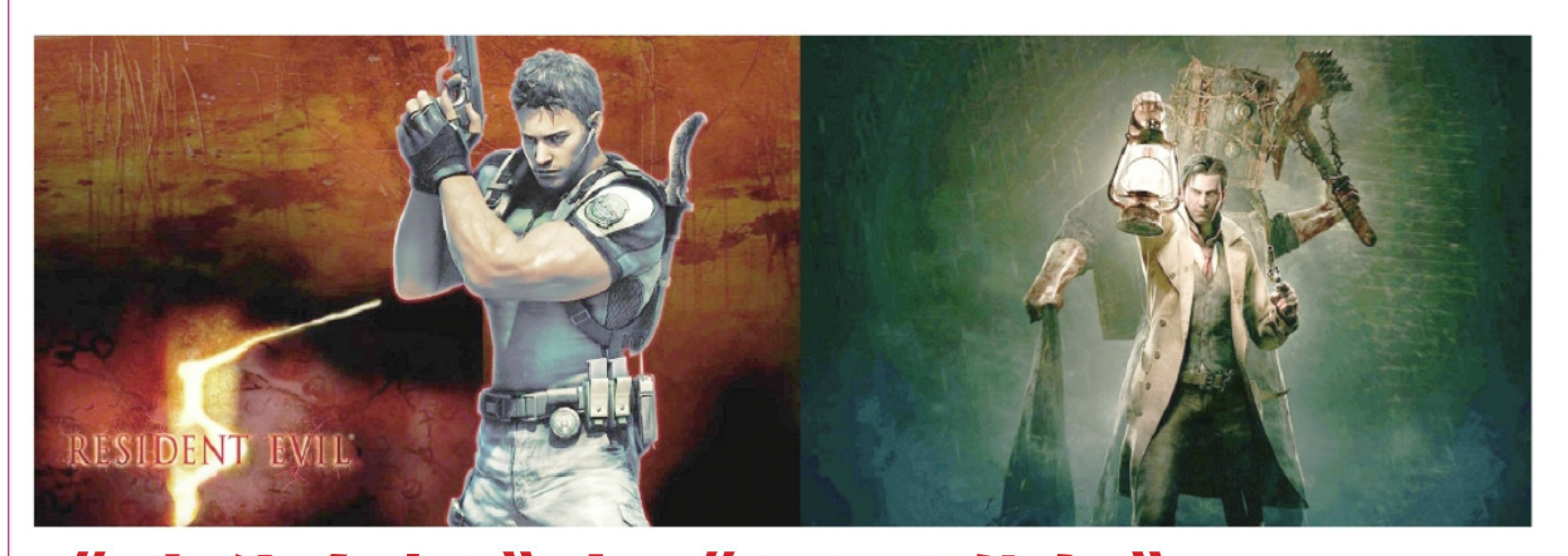
会也只是借用了经典IP的“炒冷饭之作”呢?

在操纵模式上，游戏提供了“墙壁、地板、正常、遥感、方向”等操作模式，对比了一番之后，我选择了更接近红白机手柄的左手控制上下，右手控制左右的操作方式，毕竟印象里的吃豆人一直都处在一个平面上，把手机颠来倒去的重力感应操作未免有些违和。游戏丰富了原来单个地图，吃完豆子就过关的简单玩法，在加入了一系列新的关卡设计之后，也顺手设计了一大票“非主角吃豆人”，这也是游戏后缀名“Friends”的最大解释了。游戏之中除了你控制的黄色吃豆小人以外，还会加入各种各样其它的吃豆人，这些“吃豆人朋友”分别拥有着各自的能力：有的可以穿过鬼魂，有的可以照亮身边的环境，有的可以破坏墙壁……关键的是，它们在游戏之中会完全模仿你的动作，依照你的行动轨迹来行动。

这样的设定，相比原来类似“追逃战”的吃豆人玩法有了很大的不同。由于游戏之中的“豆”成为了通关要素而不是加分项目，所以《PAC-MAN Friends》变成了一款实打实的解谜类游戏，你需要通过操纵主角移动来控制隐形吃豆人去吃被鬼魂包围住的“豆”，也需要让闪光吃豆人围在你的身边给你照明，必要的时候，你还要利用破坏吃豆人去破坏特殊的墙壁来过关。这有点像是小时候看过的一部动漫《多啦A梦七小子》，讲述了多啦A梦和他在机器人学校里其他同学的故事，包括美国的哆啦小子，手上永远戴着空气炮；中国的哆啦王，做得一手好料理；印度的多啦梅度三世，可以漂浮在空中……烧脑细胞的游戏很容易玩进去，在利用各种机关和帮手吃完了地图上所有的“豆”，并最终带着身后的一票小跟班排着队冲过终点线的时候，感觉有点像在玩解谜版的《贪食蛇》。虽然游戏有限免，但游戏之中还是有内购道具的，包括用来复活的樱桃以及减慢时间的沙漏。不过能购买的道具并不多，价格也还适中，还不至于被戴上“课金”的帽子，我也是玩了好一会儿之后才找到那个购物的小图标。

关于游戏是不是经典，能不能树立行业标杆，这我不知道，但从游戏质量上说，《PAC-MAN Friends》做到的不仅仅是达标。游戏之中种种新加入的元素让你甚至无法把它和34年前的经典吃豆人做类比，只有在向好友推荐的时候，你才会说：“你小时候玩过吃豆人嘛，这是续作哦。”至于“这是不是一款套上吃豆人空壳的解谜游戏”等等对制作方“诚意”的考核，完全可以从游戏的可玩性和有趣程度上得到解答。游戏毕竟不是保险公司，在好玩的游戏面前，“诚意”只是个附属品。

最后再说说《多啦A梦七小子》，1996年藤子·F·不二雄与世长辞后，田中道明，三谷幸广等漫画新秀开始画哆啦A梦漫画，《多啦A梦七小子》就此诞生。它的设定曾经遭受到不少的批评，比如“违背了藤子·F·不二雄对多啦A梦系列的理解”“太过复杂的人物设定降低了漫画的深度”，还有人抱着对“后半本《红楼梦》”的态度：“再也不看多啦A梦了”。当然，最后漫画迷们的持续追捧还是粉碎了一切“冷嘲热讽”。《PAC-MAN Friends》正如《多啦A梦七小子》一样，34年前的黄色吃豆小人带着自己的小伙伴们穿越到现在，继续着自己的“吃豆传奇”。不一定是原来熟悉的味道，但是依旧能像当年从缺了一角的披萨上得到灵感的人物一样带给我们快乐，这就已经足够了。P



《生化危机》与《恶灵附身》：生存恐怖的迷失和回归

■浙江 木然

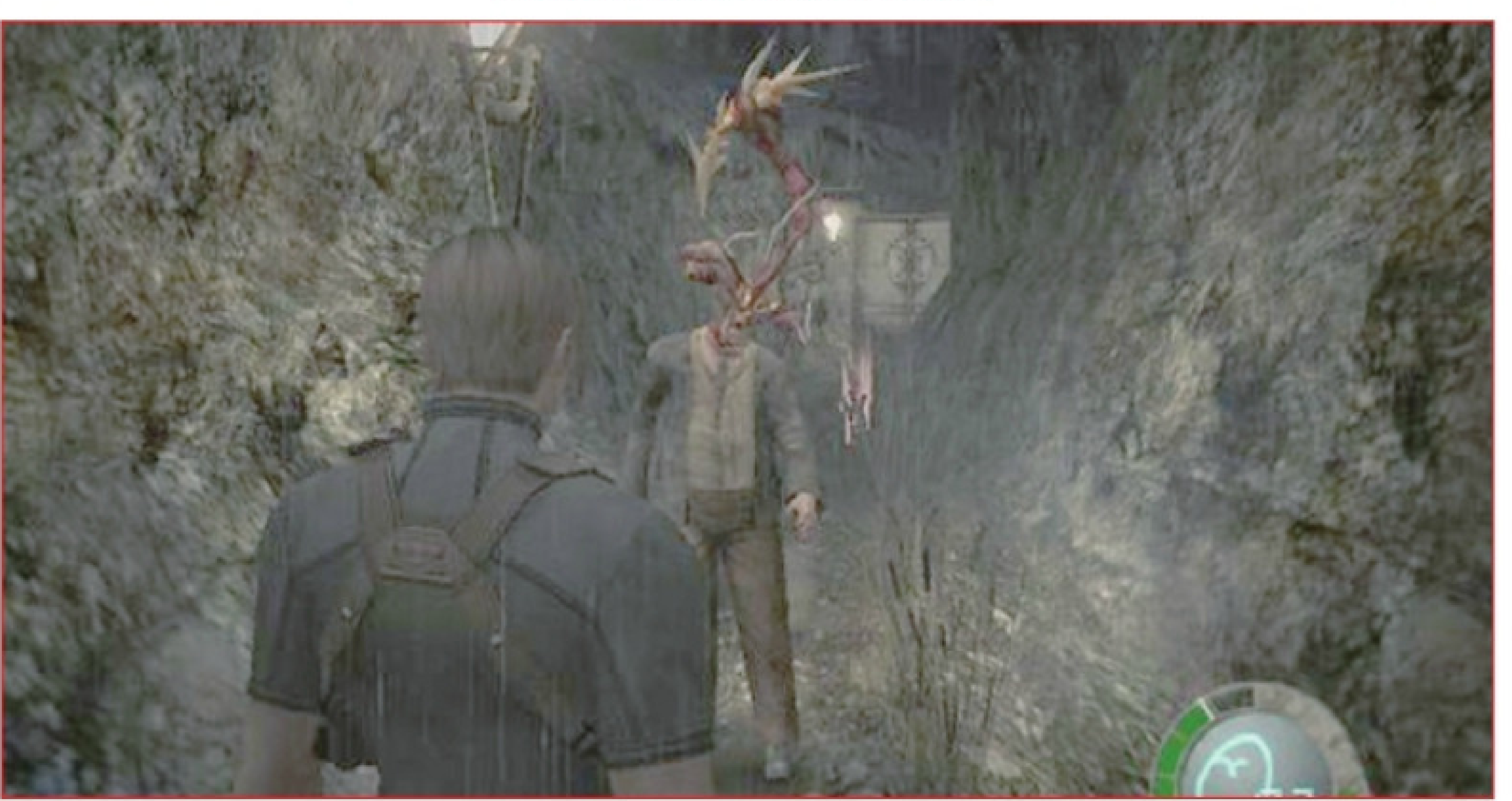
1994年末，三上真司从冈本吉起手里接过藤原得郎残留的《生化危机》企划案，通过借鉴欧美恐怖电影，结合日式恐怖片分镜手法，终于在1996年3月22日推出了这款具有里程碑意义的3D AVG游戏。《生化危机》的诞生，被认为是生存恐怖的起点，由此开始，稀缺的弹药、难缠的敌人还有反人类的视角与操作便成为这个流派的主要标志。而三上本人则在完成《生化危机4》后离开了CAPCOM，面对接班人竹内润开发的《生化危机5》，他表示不会去玩这款续作，因为“那不是他想要做的游戏”，这似乎预示着他亲手开创的生存恐怖流派已经步入歧途。2014年10月，与初代“生化”产生交集的二十年后，三上推出了另一款生存恐怖游戏《恶灵附身》，除了向自己过去的作品致敬之外，也许他更想借此阐释，在次世代的硬件与开发环境下，生存恐怖该以何种姿态回归玩家的视线。

生存恐怖的迷失，要从“生化”系列变革最剧烈的4代和5代说起。众所周知，“生化”从4代起放弃了第三人称预渲染3D视角，改用第三人称过肩，大大方便了探索和战斗，但游戏难度却没有因此下降，寄生虫的设定赋予敌人不同于丧尸的行动力与攻击方式，连弱点判定也颠覆了“生化”原本的战斗逻辑：打头爆虫的恶心设定不仅在视觉上制造了压迫感，也让玩家陷入了“打头还是不打头”的两难。从系统设计上来说，《生化危机4》仍是一款符合标准的生存恐怖游戏，偏高的战斗难度和大量的“一击死”判定，导致玩家的通关路上布满了李三光先生支离破碎的尸体。

到了《生化危机5》，系统发生了一些变化。首先是枪械库的扩充，CAPCOM为



《生化危机5》为何连亲爹都不肯认？



看我神枪法爆头……西马达！爆虫了！

了彰显“老子有钱买授权”，加入了大量实名枪械，其中不乏Milkor MGL Mk1榴弹发射器和史密夫韦森M29左轮这些大杀器，结果就是出身BSAA的克里斯拿着许多正规军都拿不到的顶级军火大战寄生虫，一股浓浓的州长枪战片既视感。其次是合作模式的加入，许多战斗在2P黑妹的帮助下难度系数直线下降，继承自“生4”的经典敌人“电锯老祖”在双人合作下可以被轻松风筝死，完全没有“生4”里电锯离你越来越近时那种“要死要死”的慌乱感。这两个设计从本质上摧毁了“生化”的根基，然后用另一种东西替代了它。

结合“生4”到“生5”的变迁，生存恐怖的精髓可以概括为两点，一是弱化玩家，二是强化敌人——当然这两点更强调“生存”而不是“恐怖”，否则按这个标准，《暗黑之魂》也算是生存恐怖游戏了。一味让玩家去死是没有用的，因为死亡只会带来挫败感而非恐怖感；把人逼近绝路，或让玩家在不知道“前方高能”的情况下提心吊胆，恐惧才会从心底滋生。就像有些游戏只会让你手心出汗，而有些能让你脊背发凉甚至尿裤子，它们最大的区别就是：死亡是一个瞬间，还是一段过程。

我们现在可以聊聊《恶灵附身》了。这是一款你玩了大半流程都未必能搞懂前因后果的游戏，它的叙事逻辑非常混乱，场景与事件的交错全无章法，给人一种“导演这剧本不对吧”的印象，其实这种“混沌”才是游戏世界的本来面目。因为故事主题与人类大脑密不可分，而大多数时间主角又身处脑内世界，所以一切看起来就像做梦一样，毫无规则可循，但实际上，线索就隐藏在那些看似离奇实则隐喻的事物中，就像《寂静岭》一样，恐怖背后隐藏着人性的邪恶。

在梦境逻辑下，唯一清晰直观的感受就是：精神病的世界实在太可怕了。游戏中的敌人汲取了《生化危机》《寂静岭》《死亡空间》等作品的灵感，被设计成极其扭曲和血腥的形象，不仅爆头不死，还拥有各种秒杀技能，而唯一的弱点就是怕火。玩家只能通过左轮、猎枪、十字弩这些传统武器反抗，杀死敌人后为防止复活还得用火柴“焚尸灭迹”，但包括火柴在内，所有的资源都设有上限——在弹药有限的情况下，有时必须采取“机关杀”的方式消灭敌人，这意味着精打细算的战斗模式又回来了，而且这一次，你可没有神一般的求生小刀。

此外，游戏中出现的大量机关，也在有意无意地效仿着初代《生化危机》，而且在触发机关后，往往会进入固定视角，配合紧促的BGM，难度与压迫感倍增。虽然过肩视角已经避无可避地成为主流，但《恶灵附身》还是通过这种方式缅怀了早期的3D AVG，并运用多变的镜头效果制造出模糊感和眩晕感，让现实和虚幻在游戏中彻底混淆。

在次世代粒子特效打造的诡谲气氛中，《恶灵附身》展现了一个求生游戏应当具备的系统和难度，以及一个有深度的、值得推敲的故事。作为“生化”老玩家，笔者认为这不仅奠定了一个新系列的良好基础，更是次世代生存恐怖游戏的新起点。也希望2015年上市的《生化危机：启示录2》能一如CAPCOM承诺的那样，带给我们不下于《恶灵附身》的游戏体验。



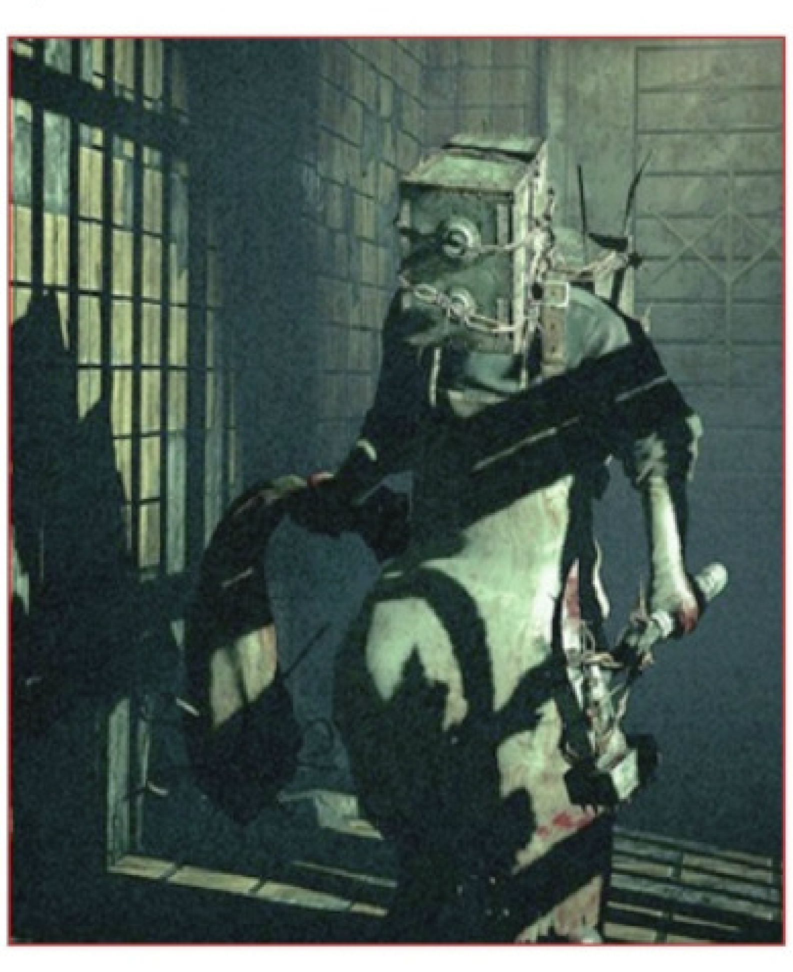
《生化危机4》的电锯老祖我跟你讲，赞



你必须被这货杀一次才知道她长什么样



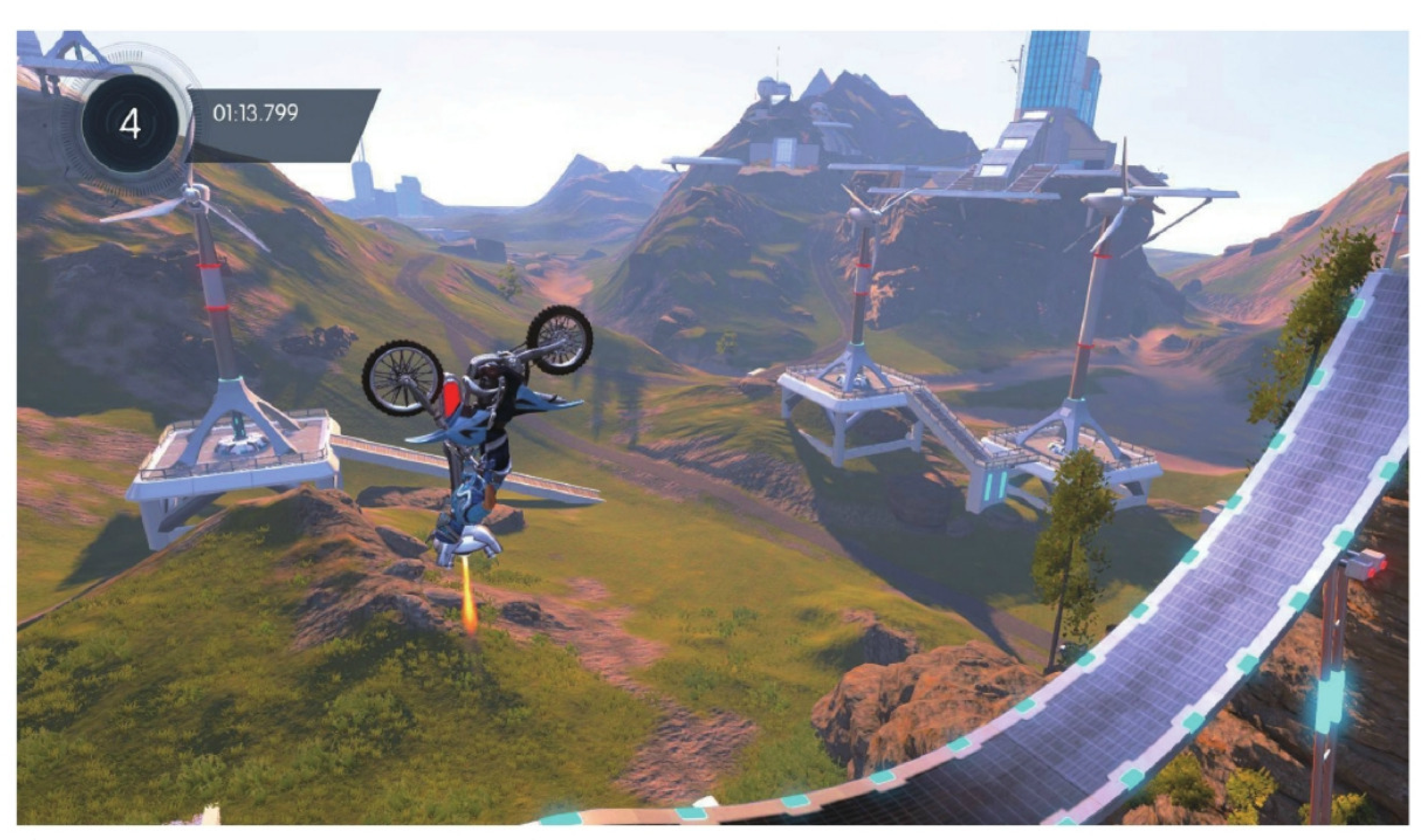
梦境的逻辑就是没有逻辑，不要被自己的眼睛骗了



被保险箱头追得满地跑，最后还得靠机关杀



触发机关，视角变化，然后……开始逃命吧



你找虐吗？看这里
——那些我们玩过的虐心游戏

■深圳 笑天

玩游戏是为了什么？ 很多人只有一个字——“爽”。

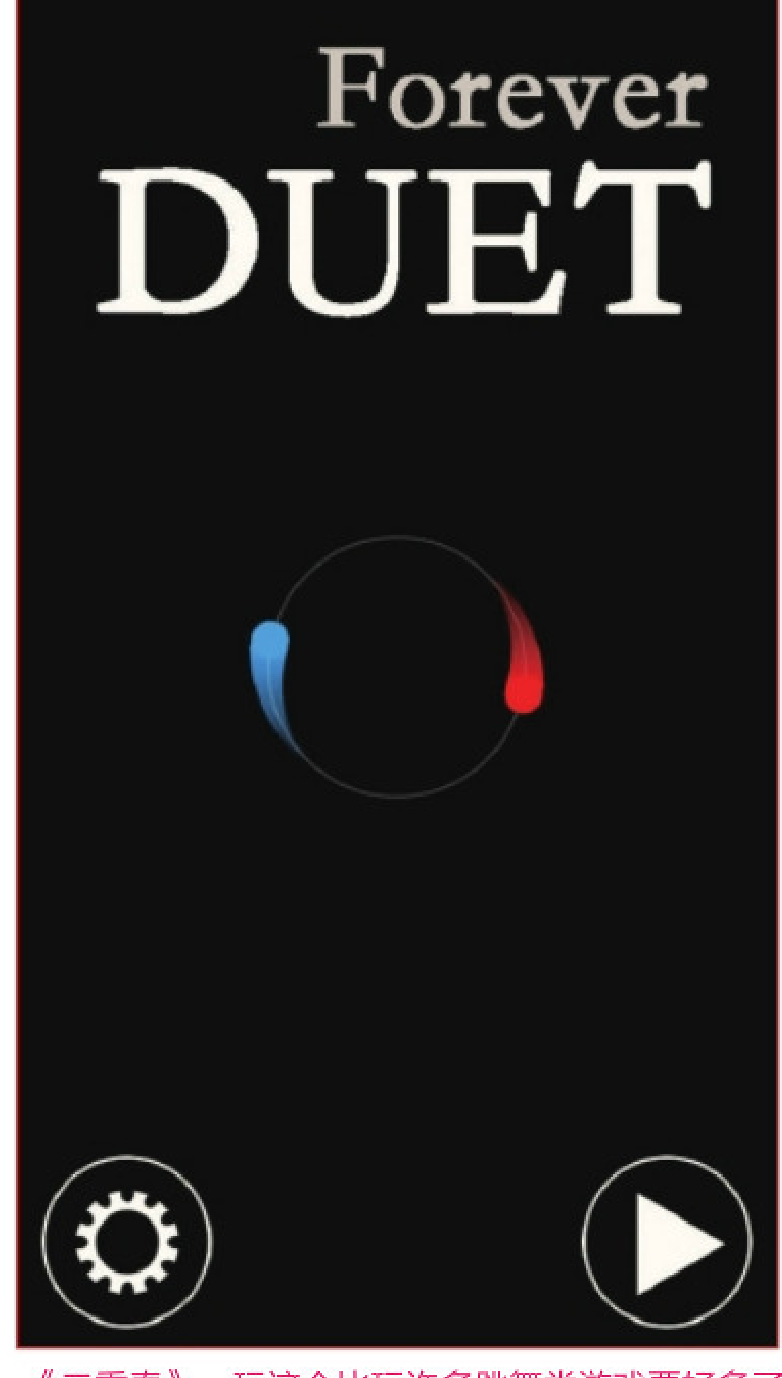
那为什么还有那么多游戏让玩家受虐呢？ 因为自虐倾向的玩家会说“我喜欢，快来吧。”是的，生活太过美好，太过平庸，何不虐虐自己，找点乐子？当艰难的通过一个挑战，得到的喜悦不亚于吃泡面的时候发现送了两根火腿肠，DOTA三路被破仍翻盘获胜，公交车上偶遇一只牵狗的女孩儿最终成了自家仙妻——喜悦程度直接和受虐程度成正比。

下面就让我推荐移动端几款或许不为人知的虐心游戏，你在百般无聊之时把玩起来，一定会在心里嘟囔：“靠，我这么这么笨。”然后当你闯过了某一关或是连续闯过几关，你又会不小心脱口而出：“老子真是天才！”

首先个人觉得可以打满分是的 二重奏（Duet Premium），这款游戏极端考验玩家的控制力、反应能力和手眼协调，一红一蓝两个小球通过不停的旋转，演绎了一堂又一堂的哲学课。记得也曾玩过一个画面简陋的版本，不知道是否为同一个开发商出品，总之玩法出乎意料而又满是新意，久久停不下来。

然后是一款可以打90分的游戏，平衡复兴（ballance resurrection），这可以说一款“移植”作品，较早些年就在PC上有画面精美的版本，通过控制不同材质的球通过各种障碍，甚至还有一些益智/解谜的成分，而手机上由于重力传感器的加入，整个游戏体验上升到了一个新的高度，一关玩下来心脏可谓忽跳忽停，十分过瘾，稍微有些不满的是，一关的内容实在多了一些，这似乎成了减分的理由，想过一关实在太难了！

接下来是一款应该能有80分的游戏，极限躲避（circle duo），日本一家公司出品的变态游戏，需要“左右互搏”同时控制两个小球，躲避接踵而至的障碍，游戏有简单和困难两种难度（困难模式需要在简单达到500分后开启），并自带一个简单的全球排行榜。不得不说也是非常虐心的游戏，只是少了闯关，觉得略单调了些。



《二重奏》：玩这个比玩许多跳舞类游戏要好多了

除开前三名，在及格线以上的还有 极简风格的 15 Coins，音乐狂飙的极速枢纽（Pivvot）,五光十色的超级六边形（Super Hexagon）还有臭名昭著的Flappy bird、摇摆直升机（坦白的说我

并不认为它们能及格），最后是以脑经急转弯而非手残为核心命题的 史上最坑爹系列，捣蛋派等。非常推荐以上内容给在手游茫茫海洋中不知所措而又有一些“追求”的朋友们。

从头开始说，虐心游戏

虐心游戏虽在手机上看似新鲜、自成一派，但它其实从未远离过我们。什么是虐心游戏？难的，变态的，无法理解的，不可思议的……很多人会想到一系列形容词，与之伴随的则是：“他得了多少分”“他撑了多少秒”“他过到了第几关”“他在XX地方看到了XX”，于是一个又一个的“传奇人物”诞生了。

正如同一群人围着看某神是如何玩Flappy Bird一样，在数十年的游戏史里，有无数可以被称作变态之中变态的游戏，也有各路玩家边喷边玩，如国外的喷神James录制的《捉鬼敢死队》，或是国内的敖厂长用傲人的嗓音玩耍着《模拟山羊》《猫里奥》——这些视频由于网络的便利条件被进一步的传播，于是有了这样一个结论：有人喜欢单纯的被虐，有人喜欢被虐并将受虐过程录制公开，有人喜欢看别人被虐并将受虐视频传递给其他人。总之，尽情享受“被虐”就好，无论虐的是自己还是别人。

如何定义“虐”？

魂斗罗，恶魔城，战神，这样的ACT（动作游戏），虐吗？

星际争霸，帝国时代，魔兽争霸这样的RTS（即时战略游戏），虐吗？

吃豆人，贪吃蛇，俄罗斯方块这样的休闲游戏，虐吗？

我们不难发现，虐在绝大多数的游戏中，是相对的，他们只是通过一些数值、节奏上的变化，让玩家达到挑战自我的目的，随之而来的是爽快。

星际争霸的谈资是“1v7（电脑）”，暗黑3的谈资是“炼狱”，超级玛丽的谈资是“一命通关”，俄罗斯方块玩家则会问一句“初始高度10，初始速度15级，你试试？”

自从在手机上装了模拟器，我便有了回顾FC经典游戏的想法，然而赤裸裸的现实是，自己甚至连《敲冰块》都打不过去，以至于开始怀疑小时候在同学家一起玩这个游戏的快乐时光是不是发生在梦里……

纵观整个游戏发展史，游戏的难度是在降低的：一方面是因为厂商需要玩游戏的人越来越多，另一方面则是由于游戏不再以日本人研发为主，逐渐扩散到欧美，乃至全球范围。各地对于“变态”的理解不一，导致即便开发者想“虐”玩家，游戏中呈现出来的内容也可以是千姿百态的。

当然在这里还是不得不提以“虐”作为核心玩法的PC游戏，如《是男人系列》《密室逃生》等，它们以独立、小众姿态潇洒的存活在整个游戏环境中，令人非常尊敬，毕竟在它们出生的那个年代，它们显得非常纯粹，完全没有考虑商业化或是做任何损人利己的事情。

如果不虐，还好玩吗？

可以先严肃说，如果一点都不虐，有一部分游戏会变得彻底不好玩，或说玩法将不成立。难以想象超级玛丽没有坑，没有怪物应该怎么玩，又或是魂斗罗没有了敌人，贪吃蛇没有了障碍物。因为“虐”可以引申为“难度”，而绝大多数玩法是需要难度作为支撑的。而玩家也需要通过有难度的游戏得到反馈，如“我真聪明”“我真牛逼”，当然进一步就是“XXX真笨”“XXX是个SB”，这正是游戏的魅力所在——它是一种可以验证自我的媒介，而在验证的过程中又可以得到视听觉的享受。

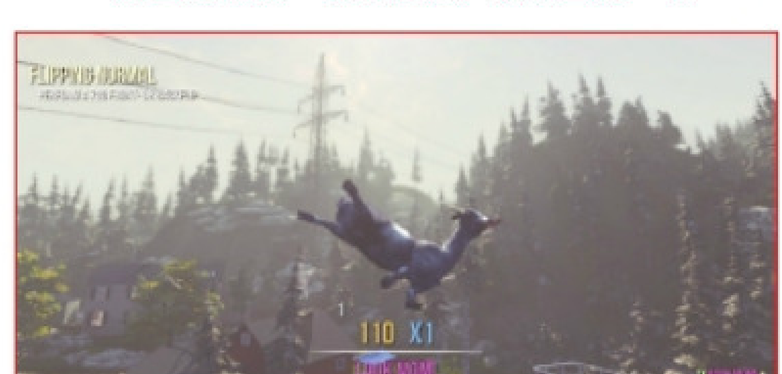
当然也有研发者走向另一个极端——追求视听觉享受而抛弃通过难度让玩家验证自我的全过程。譬如一部分的AVG（冒险类游戏），模拟经营游戏，又或是踩在游戏边缘的互动电子书，互动视频等……我们无法归纳所有的可能性，只是觉得，千姿百态、各显神通本身就是一件有趣的事情。

虐或不虐，只是一个角度，一种态度，并不能成为一款游戏唯一的修饰词。

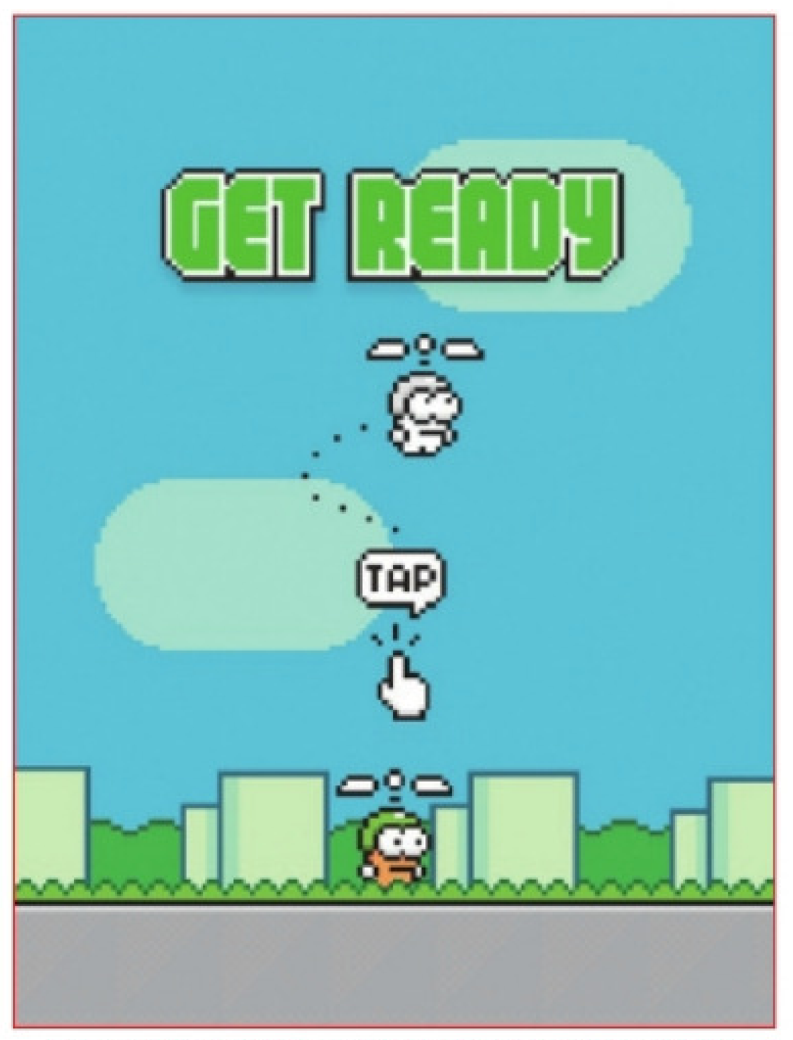
无论作为玩家或是开发者，都应该因为游戏获益更多，而不仅仅是爽快或是金钱。如是说。



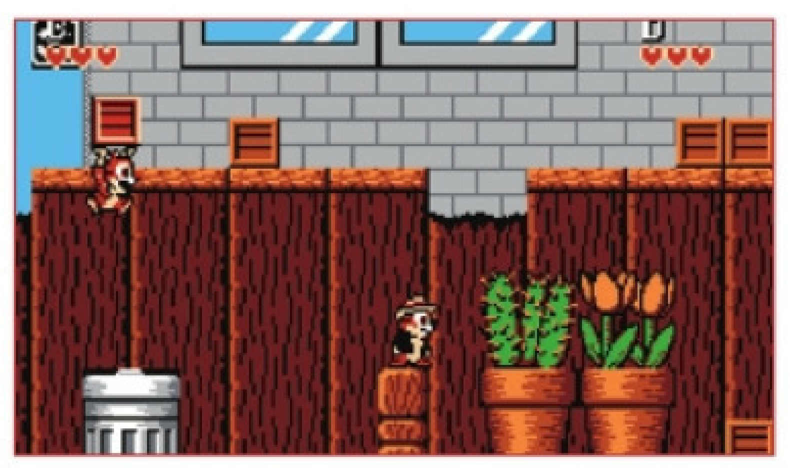
《极限躲避》是款明显的左右脑协调游戏，想玩好它先练练“左手画圆，右手画方”吧



模拟山羊是一款……难以理解，但是仍然离不开“虐”字的游戏



《摇摆直升机》相比于《像素鸟》的难度跨度不是一两个档次



儿时的《松鼠大作战》应该算得上一款“互虐”的游戏

许多“虐心游戏”就像是“数独”，坚持下去自然会得到乐趣

《梦幻西游》VS《天龙八部3D》端游大作如何改变手游业界格局?

■北京 冥华紫晶

10月28日，网易正式公开悬念站，宣布将推出《梦幻西游》同名手游。相比之前与端游数据互联的《梦幻西游》口袋版，这次的《梦幻西游》同名手游很有可能是一款全新的独立手游。

10月29日，畅游3DMMORPG武侠手游《天龙八部3D》安卓版正式公测。经过一天开测后各家渠道数据陆续出炉，iOS榜当天位列免费榜榜首并获得畅销榜第七的名次。据悉，《天龙八部3D》公测首日，游戏双端收入达到了人民币720万。10月30日午间，畅游公司官方表示，《天龙八部3D》24小时新增用户超过136万，DAU151万，在线PCU突破25万人，首日付费充值1257万。

10月30日，完美世界获得金庸正版授权的无锁定3D动作手游《笑傲江湖3D》在各大安卓渠道联合媒体开启安卓首测，同步登陆UC、360、小米、豌豆荚、当乐、安智、OPPO等平台。

这三则接踵而来的消息无异于在手游界掀起极大的波澜。《梦幻西游》与《天龙八部3D》分别作为网易与搜狐畅游的王牌核心产品，早已被行业公认为国人自主研发的最成功网游。现在，曾在PC平台上的巅峰对决将会再一次在移动游戏平台上演，而且将会成为一场级别堪比《刀塔传奇》VS《我叫MT2》那般重磅的万众期待的对决。至于《笑傲江湖》的端游，因为诞生于手游崛起，端游没落的时期，因此并没有取得很亮眼的成绩，但也不失为完美世界旗下的重磅大作之一。

围绕着《梦幻西游》VS《天龙八部3D》这场代表着移动MMORPG最高水平的巅峰对决的即将到来，本文将谈谈有关MMORPG手游的话题，并简要地探讨为何端游大作纷纷抢滩登陆手游平台。



网易公开悬念站将推《梦幻西游》手游


《天龙八部3D》公测24小时流水1257万


《笑傲江湖3D》手游安卓首测

《梦幻西游》与《天龙八部》在我国网游发展史上的地位

在中国网游发展史上，《梦幻西游》与《天龙八部》可谓都是如雷贯耳的行业标杆产品。这两款产品堪称是国内市场上最为成功的MMORPG网游，各自支撑起网易与畅游这两家上市公司的大部分营收。在手游时代或许有很多新生代的玩家并不是很了解，因此有必要先对这两款端游产品简要介绍一下。

《梦幻西游》是一款由网易自行开发并运营的网络游戏。游戏以著名的章回小说《西游记》故事为背景，透过Q版的人物，试图营造出浪漫的网络游戏风格。

《梦幻西游》拥有注册用户超过3.1亿，一共开设收费服务器达472组，最高同时在线人数达271万（2012年8月5日数据），是当时中国大陆同时在线人数最高的网络游戏，目前游戏已经进入第二代《梦幻西游2》，此外，还有由网易携手上海漫唐堂文化传播有限公司倾力打造的漫画版。在福布斯2010年全球十五大网游中，《梦幻西游》排名第二。

《天龙八部》是由搜狐畅游投入巨额资金自主研发的武侠网游大作，故事背景取材自金庸的同名小说，并得到金庸的正式授权。该游戏融会了浓厚的武侠文化底蕴，以精良的美术制作、人性化的功能设计等诸多新颖别致的玩点，打造出一个和谐完美的虚拟武侠社区。自2007年公测以来，《天龙八部》已经累计为畅游带来数百亿营收，成为畅游

排名	游戏名称	运营公司	营收（人民币）	最高在线
1	穿越火线	腾讯	54.6亿	270万
2	地下城与勇士	腾讯	29.5亿	280万
3	梦幻西游	网易	27.6亿	260万
4	天龙八部3	畅游	23亿	115万
5	传奇系列	盛大	22.7亿	50万
6	龙之谷	盛大	15.8亿	72万
7	魔兽世界	网易	14.4亿	105万
8	诛仙前传	完美	13.5亿	63万
9	征途2	巨人	9.8亿	50万
10	问道	光宇	8.5亿	82.5万

2011年《中国十大网游收入排行榜》

旗下的支柱性产品，端游玩家注册总数超过了一亿人，《天龙八部》也成为中国游戏玩家中最具号召力的顶级游戏品牌。

在2011年由多玩游戏网联合国内第三方机构共同调研统计并发布的《中国十大收入网游排行榜》中，除去腾讯代理自韩国的两款产品《穿越火线》与《地下城与勇士》占据前两名外，《梦幻西游》与《天龙八部》分别排在第三与第四名。虽然此榜单只是第三方机构调研的数据，并未得到网易与畅游官方的认可，但是从网易与畅游的财报所披露的营收数据来看，也是具有一定可信度的。此后的三年里，没有任何机构再发布过类似的排行榜，而从端游市场的实际表现来看，只有腾讯后来推出的《英雄联盟》真正地撼动了《梦幻西游》与《天龙八部》的排名。正是依靠这两款产品的成功，网易与畅游在端游收入排行榜中，位于腾讯后面分列第二、三位。

从这个排行榜上可以看出，每一家成功的端游巨头公司的背后，都有至少一款成功的端游产品在其背后贡献收入，腾讯自不必多说，网易则有“西游”系列（《梦幻西游》与《大话西游2》），搜狐畅游依靠《天龙八部》，其余各家也一样，盛大依靠《传奇》系列与《龙之谷》，完美世界主要依靠《诛仙》系列与《完美世界》系列，巨人有《征途》系列，光宇华夏有《问道》，其他未上榜的端游公司里，网龙凭借《魔域》，金山凭借《剑侠情缘》系列也都成功地在香港上市，而半路杀入端游市场并异军突起的空中网则依靠代理Wargaming的《坦克世界》。


《梦幻西游》最为成功的回合制网游


《天龙八部》是最为火爆的武侠网游

手游《梦幻西游》与《天龙八部3D》背后不能承受之轻

根据畅游官方披露的数据，《天龙八部3D》现在势头不错，已经取得了极大的成功，而网易目前在对《梦幻西游》手游的宣传预热中，宣称是手游史上最强IP，而从其在回合制网游历史中的地位来说，的确是有这个底气，不过《天龙八部》端游一直以来都号称是武侠网游第一网游，因此其同名IP手游亦不落下风。这场重量级的移动MMORPG对决虽然万众期待，但也并非这么剑拔弩张，因为这两款手游都背负着其不能承受之轻的压力。

对于畅游来说，《天龙八部3D》可谓是其抓住的一根救命稻草，因为畅游在推出《天龙八部3D》之前由于盈利能力不足，其股价在今年一直处于下跌通道，直至跌去40%以上，而后，凭借《天龙八部3D》的出色表现止住了下跌的势头并反弹回升，《天龙八部3D》公测后股价大涨17.76%。自从2009年依靠《天龙八部》的火热成功登陆纳斯达克以来，畅游在5年内曾推出过20多款端游及手游，但绝大多数游戏的成绩均未达到畅游自身期望，就连2012年超越盛大挤进网游市场前三甲也是依靠通过资本运作的手段收购了第七大道，而后凭借着第七大道《神曲》与《弹弹堂》这两款顶级页游的发力贡献约三成的营收所致。

早在2011年，畅游便开始组建手游团队，而到了2013年这

个所谓的手游爆发元年，畅游负责手游业务的部门已经超过千人，但除了发布过几款试水性质的休闲单机与代理产品外，畅游在手游市场上迟迟没有发力。2013年由于《我叫MT》与《大掌门》的成功而掀起了全民性的卡牌热潮，因此也被称为卡牌游戏年，于是畅游选择了最能代表自身的IP“天龙八部”着手研发卡牌版的《天龙八部》。2013年10月份《天龙八部移动版》正式推出，畅游砸下千万重金广告做宣传，并聘请2003版《天龙八部》中萧峰的扮演者胡军代言，虽然游戏一度杀入畅销榜双榜前10，但由于其品质极为一般，且玩法完全照搬《我叫MT》，最终排名直线下滑直至遭遇滑铁卢，最后连成本都没有收回。日前在《天龙八部3D》上线之后，畅游还悄悄地将《天龙八部移动版》下架了，此时距离其公测正好刚满1年，而《天龙八部3D》则被冠以《天龙八部》官方唯一手游版的名义推出。

卡牌类型的《天龙八部移动版》的失败，对畅游在手游方面的打击极大，首先是游戏的失败导致了原来畅游从触控挖来负责移动游戏业务的相关负责人在2014年春节前离职，并且去年底畅游以土豪姿态高调抛出的3个10亿构成的“必赢”计划也跟着无疾而终。不仅如此，在外界看来，畅游在《天龙八部移动版》失败之后，在手游方面就开始步入沉寂期。过去的一年可谓是畅游移动游戏业务士气低落的一年，畅游除了召开过一次重金代理韩国手游的发布会外，并无太多实质性动作。如今随着《天龙八部3D》的强势表现，畅游终于一雪前耻，在其已经落后的手游领域奋起直追。

对于网易来说，最适合与《天龙八部3D》PK的手游并不是《梦幻西游》，而是另一款移植自端游《天下3》IP的《天下HD》。这款手游在今年初便已曝光，并引发极高的关注度，不过目前仍在内测中。无论从游戏题材还是从游戏类型来说，作为武侠ARPG的《天龙八部3D》，对手应该是网易的《天下HD》，以及完美世界的《笑傲江湖3D》。另一方面，《梦幻西游》的直接竞争对手也不是《笑傲江湖3D》，完美世界旗下目前表现最出色的同样拥有端游IP的回合制手游《魔力宝贝》更适合做《梦幻西游》的对手，不过它仍然称不上是与《梦幻西游》手游最匹配的竞争对手。绕来绕去说到这里，就不用再吊人胃口卖关子了，看看目前App Store畅销榜里排名最高的MMORPG就知道了，答案是《神武》。

除了都是西游题材的回合制类型外，《神武》跟《梦幻西游》还有着一层特殊的关系，这就是推出《神武》的多益网络的老板正是网易《梦幻西游》的前主策划徐波（徐宥箴）。大约10年前，徐波作为主策划将网易的失败产品《大话西游》回炉改造为《梦幻西游》再推出，很快便成为网易旗下最为赚钱的顶梁柱产品。由于《梦幻西游》的巨大成功，徐波也成为回合制网游的教父级人物，他于2006年离职网易创办多益网络，此后所开发的端游产品大多都是回合制，且带着《梦幻西游》的影子，但由于早前回合制网游市场的主要份额早已被网易旗下的《梦幻西游》与《大话西游2》以及光宇华夏的《问道》这三款产品瓜分，所以多益网络推出的产品均未能再现《梦幻西游》的现象级成功，但多益一直都在广州过得比较滋润，可谓闷声发财的端游公司典型。

《神武》正是多益网络将旗下最赚钱的端游《神武》搬到移动平台的首款MMORPG，没想到一举大获成功，在畅销榜上取得第三的成绩，仅次于行业大热产品《刀塔传奇》以及个别微信平台手游，成为回合制手游里排名最高的现象级产品。按照其排名并参照其他手游的收入来看，《神武》手游的收入显然已经超越了其端游的收入。不仅如此，由于多益的手游均未与渠道进行联运，完全依靠自主运营而慢慢地爬升名次，历时一个多月才杀入畅销榜前三甲，因此其利润要远高于被发行商与渠道进行流水分成的其他产品。

网易作为市场份额排行第二的端游巨头以及回合制端游霸主的地位难以撼动，但在手游上除了腾讯拥有无法撼动的霸主地位外，谁都不敢妄称能够坐稳第二的位置，说不定何时突然冒出的一款类似于《刀塔传奇》这样的现象级手游就足以挑落这个老二的地位。网易虽然早已布局手游，并且今年以来也频频发力且取得不错的成绩，但在其最为拿手的回合制MMORPG领域，除了早前发布的《梦幻西游》口袋版外，至今仍未真正出手，而此时公布的《梦幻西游》手游版，是网易赌上其在回合制网游领域多年霸主地位的产品。目前，《神武》正处于RPG类手游收入排行榜榜首，相信很快将会遭遇老东家网易《梦幻西游》强有力的挑战，因此这场对决充满了戏剧性。



10月30日AppStore畅销榜《神武》排名第3，《天龙八部3D》排名第4


◀ 网易的手游《天下HD》源自端游《天下3》

▶《神武》目前是最火热的回合制MMORPG手游

端游手游化成趋势，移动MMO市场份额争夺战已打响

RPG类型的游戏因为注重刻画与表现人物角色的成长历程，一直是各种游戏平台与游戏类型中的大户，尤其是RPG中具有社交系统，注重玩家交互的MMORPG更是吸金利器。早在2013年末，手游行业内便流传着一种关于“2014年是重度游戏年（或者直接说是RPG年）”的说法，但在前三个季度里这种说法都难以成立。

目前在移动游戏平台上，无论从用户规模，还是单款作品的收入表现来说，卡牌类与动作类游戏都在RPG类之上，如收入最高的单款产品仍然是卡牌游戏（如《刀塔传奇》）或者动作游戏（如《三国之刃》），角色扮演游戏数量虽然也不少，但目前在中重度游戏里所占的比例尚不及卡牌与动作类，这说明手游市场还远未成熟，因为不论端游还是页游，MMORPG均为数量最多，所占市场份额最大的类型，所吸引的玩家也是最为核心最为重度的。

不过这种状况将在第四个季度有望得到改变：就在网易公布《梦幻西游》手游悬念站的前一天，中手游相关负责人透露，唯一获得盛大《传奇》IP正版授权的《决战沙城》在本月的流水将突破2000万元，而《天龙八部3D》安卓版启动公测后的第二天，完美世界的《笑傲江湖3D》启动安卓版首测，再加上早在9月份，网龙旗下作为端游《魔域》在手机端的延伸的《魔域口袋版》，也开启了安卓版的不删档测试。一系列端游大作集体抢滩登陆移动游戏平台，让国内手游市场大跃进式地迎来“RPG年”。

随着《梦幻西游》VS《天龙八部3D》的大战临近，网易与畅游在移动MMORPG领域的决战一触即发。而盛大借助中手游间接出手，加上完美世界早已依靠《魔力宝贝》《神雕侠侣》与《神魔大陆3D》站稳脚跟，网龙也推出《魔域口袋版》紧跟巨头的脚步，非一线的端游厂商多益网络凭借《神武》的现象级表现走在了前面，可以说，目前移动平台上MMORPG的市场份额争夺战已经打响，各大厂商与发行商正忙着在MMORPG领域进行早期的圈地运动。这些端游手游化产品的集体出现大有掀起RPG占领手游平台之势，可以预料，2015年将有望真正地进入手游RPG元年。

移动游戏细分市场网游用户规模			
品类	2013Q4	2014Q1	增长率（%）
卡牌角色扮演类	4064	6165	52%
非卡牌角色扮演类	1637	3347	104%
战争策略类	2124	4507	112%
动作格斗	4849	8044	66%
竞速类	10587	11544	9%
射击类	8179	15360	88%
音乐类	11363	14419	27%
体育运动类	4391	5306	21%
塔防类	12411	17272	39%
模拟经营类	5889	4912	-17%
冒险解谜类	9612	7645	-20%
休闲益智类	14108	18318	30%
棋牌类	12799	20398	59%
跑酷躲避类	15217	23143	52%

移动游戏细分市场网游用户规模



中手游的《决战沙城》是唯一获得盛大《传奇》正版IP授权的手游

为何端游大作纷纷抢滩登陆移动游戏平台？

最后回到本文标题所提及的问题：为何端游大作纷纷抢滩登陆移动游戏平台？其实这个问题很简单，就是历史发展的必然。

首先，硬件的更新换代与技术的进步为PC端游的手游化清除障碍，并提供实现移植或量身定制的可能性。随着智能手机硬件与手游引擎技术的发展，目前手机端的游戏的画面已经实现了不亚于页游的表现力，虽然距离当前顶级PC所支持的游戏大作画面表现力尚有差距，但达到4、5年前的主流PC网游的画面效果并无太大压力。

其次，智能手机与平板电脑等设备相对于PC的一个明显的优势在于其便携性，这远不是几年的画面表现力差距就可以弥补的，同时由于手机还在个人生活中扮演着不可替代的通讯工具的作用，可以说智能手机已成为生活中人的标配，而PC只能作为家庭的标配，因此移动平台的用户规模必然要比PC平台更为庞大。目前全球PC出货量呈逐年下降的趋势，而智能手机仍在大幅增长之中。

PC与智能手机在数量差距上的不断拉大，造成的直接结果就是PC游戏的新增用户量呈逐年下降趋势，而移动游戏得益于智能手机的普及，再通过精品休闲手游，尤其是微信手游等强社交性产品的带动而让很多原本不接触游戏的人都成为轻度游戏玩家，其中一部分通过接触卡牌、格斗、RPG等类型，进而发展成为中重游戏玩家，MMORPG手游的兴起正是依靠这一部分全新的中重度玩家以及从PC平台转战手游的原端游玩家群体的共同支撑。

目前端游经过十几年的发展，新增用户数量已经不多，而且老玩家还在持续地老化与不断地流失之中，而手游无论在用户规模还是增长幅度上都远超PC端游，虽然在手游里还没有出现如在PC网游里随处可见一掷千金的土豪玩家的现象，但手游土豪玩家这一群体的数量正在快速增长中，比如《天龙八部3D》刚上线不久就有土豪玩家充值达到6位数的。未来，手游的市场规模将会超越端游已是板上钉钉的事情，而且单单国内市场突破千亿也并不是梦，加上手游最适合全球化，所以未来手游贡献的产值或许将会数倍于端游，这从新晋首富马云在端游时代曾说过“打死也不做游戏”的话，但他却在手游时代食言，就可以预见这一趋势是历史的必然。

腾讯全民系列新作:《全民破坏神》

腾讯2014年暗黑动作手游，全民系列新作《全民破坏神》，自11月20日已开启微信、手机QQ双平台预约通道，三日内的玩家申请数量突破50万。

《全面破坏神》是腾讯游戏新出品的3D特效ARPG动作手游，其拥有精美的3D打斗场面，方便快捷的操作模式，以及十分独特的暗黑系风格，并相应加入游戏精心设计的剧情故事，让每一位玩家体验到魔界复仇之战，激活冥界五大邪王的神秘力量，感受英雄的成长历程。作为一款次世代3D手机游戏，《全民破坏神》拥有西方魔幻主题，并兼备了暗黑写实风格。简单易上手的虚拟按键操作，表现出游戏具有的真实战斗打击感。游戏中特有的“变身战斗”的玩法，能给玩家更深度的游戏特性体验，丰富的社交系统，便捷的UI操作，让玩家在移动端上体验充满爱恨情仇的畅快游戏。

《全民破坏神》拥有自由3D视角表现手法以及精美纯粹的暗黑氛围营造。游戏三大职业个性鲜明，能力各异，三段式的技能释放让你在感受畅快动作的同时，不再一成不变重复动作，而是通过操作和走位打出饱和有力的攻击。虽然是一款动作游戏，《全民破坏神》在RPG方面也提供了丰富的玩法，装备的收集与强化、丰富的任务和社交，精彩的关卡设计和难度挑战……此外还有独创的邪神附身系统、万魔塔闯关、炼狱挑战、1VS5铁血竞技等，进一步丰富玩家的游戏体验。

《全民破坏神》的推出，为腾讯手机游戏开启了一个全新的阶段。它是全民系列的最新产品，又是腾讯热门的暗黑风格动作手游，实际其涵盖了3D、动作、RPG、暗黑等多个元素于一身，将流行趋势和玩家期待最高的内容进行了完整组合。腾讯强大的用户基础，实际正在为腾讯带来更加精准的用户定位分析。产品的成功需要立足用户的规模，更应该权衡用户的实际需求，这才是《全民破坏神》向业内展示出的新思路。

很多玩家会说：“游戏做的够烂，基础用户再多也是枉然”，这句话对于腾讯而言也同样适用。本次预约采用了全面覆盖的双通道形式，同时也为预约玩家准备了丰盛的奖品，为开启破坏之路打下基础。通过手机QQ预约成功的用户，可以获得钻石、血之噬魂臂和钻石奖励；而通过微信预约成功的用户，也可获得同样价值的物品奖励，用户可根据喜好选择使用方便的平台进行预约体验。P



■《全民破坏神》暗黑系列风格引发玩家预约热潮



■游戏种职业特性十分突出



■游戏中的暗黑风格



■精彩的内容才是赢得玩家认可的关键

2014年“中国游戏产业年会”的变革思潮

2014年12月16-19日，游戏行业最权威、最高规格的盛会第十一届“中国游戏产业年会”在海南海口召开，在为期三天的时间里有一系列的重磅活动，给与会的行业精英带来强烈的思维碰撞。

作为一年一度面的行业盛会，行业发展的规模决定了年会的规模，行业的趋势潮流决定着年会的走向。2014年随着移动游戏和电视、主机等新平台的蓬勃发展，游戏格局呈现出一日千里的变化趋势，而2014年度的中国游戏产业年会也相比往届有了巨大改变，“变革”成为了最为核心的关键词。

由“务虚”走向“务实”

在形式和内容上，2014年的“中国游戏产业年会”就有着巨大的改变，主要包括12月17日举行的“年会大会”和中国“游戏十强”大奖颁奖盛典，以及18日-19日的系列活动，包括首届“中国游戏产品经理大会”、首届“中国国际游戏交易会”、首届“中国网络游戏与文学IP合作大会”等。

事实上，为了向参会企业提供最为切实的服务，2014年年会所有议程都做了重大的调整，如主议程“年会大会”时间由原来的半天延长到了全天，目的是为了全面提升中小企业的发言和表现机会，避免出现以往“大佬”们唱独角戏的局面；中国“游戏十强”大奖增设年度新锐人物和企业奖，第三方游戏支付平台奖等，则是为了鼓励产业出现更多新兴事物，以及对于产业链不断丰富和融合的肯定。

总体来说，2014年“中国游戏产业年会”改变了过往各种会议空谈策略的“务虚”倾向，从解决游戏企业最切身的问题出发，走向全面“务实”的境界。

由全国推广到形成长期品牌

除开首届“中国游戏产品经理大会”、首届“中国国际游戏交易会”、首届“中国网络游戏与文学IP合作大会”等会议未来将长期举办，以形成固定的交流和对话平台之外，2014年“中国游戏产业年会”还有一个显著的变化，那就是举办地点将不再每年变更。

从2005年的第一届开始，每一届的游戏产业年会都会在不同的城市举行，包括了番禺、厦门、成都、苏州、青岛、大连、北京、西安、武汉等，遍布了全国各地，将游戏产业的影响带到了各个地方，极大地推动了其在全国各地的落地生根。

经过10多年的发展，国内民众对于游戏产业的认识已经得到了很大的提升，游戏产业也已经在全国各地蓬勃发展，游戏产业最大的需求由推广普及变为形成强大的固定的品牌。从本届开始，完成阶段性转变的中国游戏产业年会将落户海口长期举行。

立足历史 产业梦想新起点

自2005年以来，中国游戏产业年会已经举办十届，见证了中国游戏行业从弱小到壮大的风雨历程。未来，在不断变革和进化当中，年会将继续秉承“鼓励游戏研发、扶持自主品牌、提倡平等竞争、繁荣民族产业”宗旨，以开放合作、务实拼搏精神与时代感，激发中国游戏的长期繁荣。

■2014年度“中国游戏产业年会”以“游戏 梦想的翅膀”为主题





■海口市的生态软件的“微城市”和“第二办公室”理念使其成为游戏产业发展的理想之地

头牌新闻

2014暴雪嘉年华：新游公布 重磅爆料

■本刊记者 Monitor

2014暴雪嘉年华于北京时间11月8日拉开帷幕，地点位于安纳海姆会议中心。内容包括开发者讨论会、顶级的电竞比赛、由克里斯·哈德威克主持的Cosplay与才艺展示大赛、以及震撼人心的Metallica乐队的演出。

在本次嘉年华上，暴雪公布了自己的全新游戏《守望先锋》。它是一款多人团队射击游戏。游戏主要模式分为“抢占据点”与“护送目标”。对战人数为6V6，不同英雄都有着不同的技能、能力与定位。目前在嘉年华上已经可以试玩这款全新的游戏，但开启Beta测试还要等到明年。同时暴雪还宣布了“星际”系列的三部曲最终章《星际争霸2：虚空之遗》，《魔兽世界》的最新资料片《魔兽世界·德拉诺之王》以及《炉石传说》新拓展包：地精大战侏儒。

最后，《风暴英雄》的全球Beta测试计划具体日期也在嘉年华上被公布了出来。在2015年1月13日，届时全球的玩家都可以进入到《风暴英雄》的测试中，随之而来的的还有几位全新的英雄：萨尔、吉安娜、失落的维京人（三人组），两张全新的地图：天空神殿、蜘蛛女王的墓穴，以及排名模式。P



暴雪全新团队射击游戏《守望先锋》



“星际”系列新篇章《星际争霸2：虚空之遗》

晶合热点

英特尔iNB游戏联盟城市联赛北京站收官

“i5 i英雄-英特尔iNB游戏联盟城市联赛”北京站决赛于10月28日晚在北京交通大学天佑会堂拉开帷幕。从前期各高校联赛胜出的北京工业大学的BJUT战队，北京交通大学“英勇黄铜”战队，北京吉利大学Geely战队，以及北京信息科技大学BSJ战队展开了巅峰对决。最终，北京工业大学的BJUT战队获得北京站冠军！


英特尔中国区销售部总经理柯道远

英特尔中国销售部销售经理柯道远在致辞中表示：“基于英特尔酷睿i5处理器的游戏笔记本为广大电竞玩家提供了高性能的移动对战平台，英特尔为游戏产业提供领先技术的同时，还为广大校园电竞爱好者提供更好的比赛和参与平台，促进电竞游戏水平的提升。”

抓住手游付费的痛点
——掌上汇通手游从业者沙龙

2014年11月25日下午，在北京海淀区3W咖啡二层多功能厅里，“掌上汇通手游从业者沙龙”北京站拉开了帷幕。

在本次从业者沙龙上，掌上汇通创始人兼CEO谭晶晶，友盟VP & KTplay创始人蒋桦，豌豆荚游戏商务总监洪绯，蓝港在线发行中心常务副总经理王世颖先后从不同角度阐述手游付费如何找到“痛点”。魔方网产业部主编沈忱主持本次沙龙，360支付中心负责人徐青、UC商务中心经理王金龙、玩蟹科技CEO叶凯、VP石锐，百度多酷相关负责人出席本次沙龙。国内众多知名手游研发商、手游发行商、渠道平台企业代表，多家圈内媒体记者共两百余人出席此次活动。

最后，在沙龙的“圆桌会议”上，魔方网产业主编沈忱向几位嘉宾抛出了网游与单机游戏的付费差别究竟在哪；如何利用朋友圈和交际圈付费攀比；如何利用朋友圈的从众心理；如何聚集手游用户以及如何看待手游支付行业前景等问题。参会嘉宾各抒己见，但均认同中国手游市场以及手游支付市场在未来的发展空间仍然较大，细分领域，精准化运营可以让游戏业者更具实力，更易成功。



会议上的各位业内大佬

头牌新闻

陈天桥辞任盛大游戏董事长

■本刊记者 Monitor

11月27日，盛大游戏发布公告表示，其母公司盛大互动娱乐集团已经将其所持有的剩余18%股权全部出售，盛大互动娱乐集团不再持有盛大游戏股份。同时，盛大网络董事长陈天桥也不再担任盛大游戏董事长。公告显示，盛大网络此次将所持有的48759187股B类普通股出售给了中绒圣达投资控股（香港）有限公司，将48759187股B类普通股出售给了亿利盛达投资控股（香港）有限公司。后者由盛大游戏现任代理首席执行官张蓥锋为代表的核心管理团队所控制，该团队拥有9%的股权及34.5%的投票权。



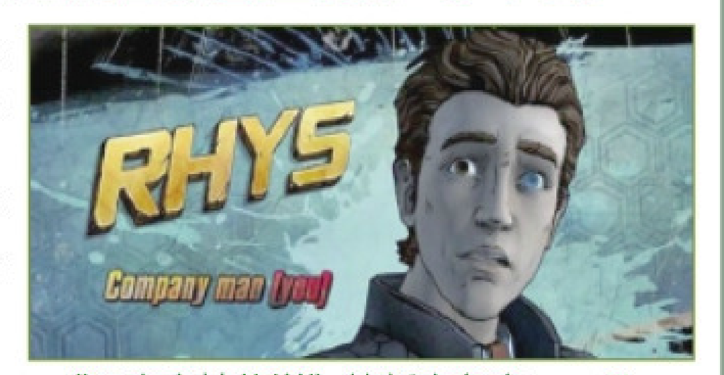
原盛大游戏董事长陈天桥

盛大游戏同时宣布，陈天桥正式退出盛大游戏董事会席位，并辞去其盛大游戏董事长及薪酬委员会、企业发展与财务委员会主席职务；任命张蓥锋为盛大游戏董事长兼任薪酬委员会、企业发展与财务委员会主席。盛大游戏曾是国内最大的网络游戏运营商，2009年9月在纳斯达克分拆上市。今年1月27日，盛大游戏收到由盛大网络牵头的一家财团的私有化要约，价格约19亿美元。标志着盛大游戏正式启动私有化进程。P

晶合新作

《无主之地传说》11月25日登陆PC平台

之前Telltale Games公开了旗下《无主之地传说》的最低配置要求。现在，《无主之地传说》已于11月25日（北京时间11月26日）登陆PC平台，同时本作还将登陆PS3和PS4两大索尼平台。



《无主之地传说》的新主角之一：Rhys

《无主之地传说》是基于知名游戏系列《无主之地》设定而来的新作，由获奖剧情解谜游戏《行尸走肉》 的制作者Telltale Games 携手原创 Gearbox Software 带来。《无主之地传说》继承了《无主之地》系列的世界观和故事结构，剧情基于《无主之地 2》的后续故事，而背景设置在潘朵拉星球，玩家喜爱的几位经典老角色：猎人 Mordecai、魔女 Lilith、士兵 Roland 和狂人 Brick 都会登场。

《无主之地》是采用修改版虚幻引擎3技术制作而成的，支持单人和多人模式，每个角色都有独特的技能并擅长特定的武器，玩家可以利用道具、经验升级自己，同时迎接外星怪物的挑战。PC版的游戏售价为25美元，而移动版的价格尚未公布。

痛苦血腥的梦境——《以撒的结合:重生》

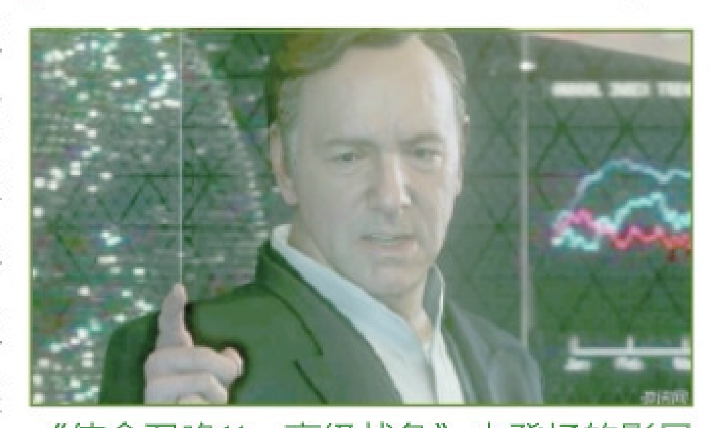
作为“以撒”系列的续作，《以撒的结合：重生》已于11月4日正式登陆PS4、PSV和Steam等平台，之前在Steam上也曾开启过PC和Mac版预购。

《以撒的结合》是一款角色扮演、动作冒险类的独立游戏，游戏的角色是一位名为“以撒”的小男孩，他以眼泪为攻击方式，在有着能够提升能力的道具与特殊技能的半RPG世界中闯荡。游戏并不遵循一般故事的叙事方法，它并没给玩家一个清晰的解释，游戏内存在的多个结局也是随机而莫名的。为了理解故事，玩家必须自己拼凑线索。

游戏历经了两年的时间进行制作开发，对原作进行了完全重制，内容翻倍，支持双玩家本地合作过关，游戏流程时间超过400小时。而制作者Edmund McMillen则表示，“我非常高兴看到游戏终于完工发售，而且希望之前300多万‘以撒的结合’的玩家现在能够在新的更加丰富的游戏中体验到快乐。”

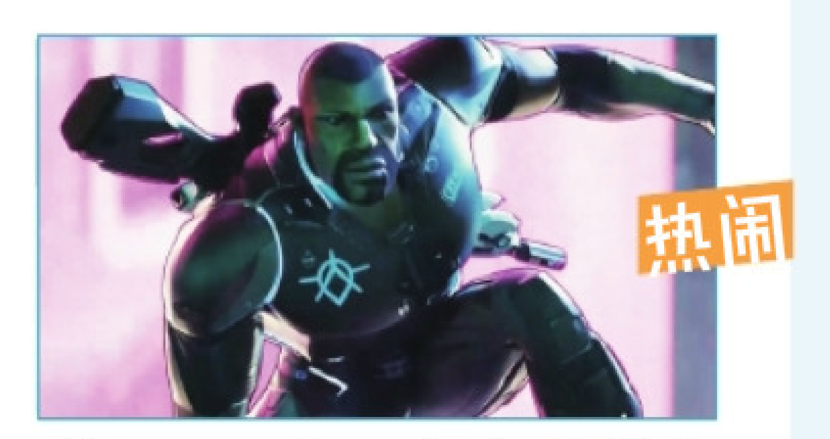
力量改变一切——《使命召唤11:高级战争》

《使命召唤11:高级战争》是FPS射击游戏《使命召唤》系列的第11部正统续作。游戏没有再延续之前的“现代战争”题材，而是一跃来到了未来世界，金像奖影帝凯文·史派西饰演角色所率领的私兵财团因质疑美国政府在一个世纪以来未能让全世界植根“民主主义”，决定对华府宣战，企图改变世界秩序。而游戏所描绘的“未来战争”里，还出现了各种“未来”的高科技武器、枪械和机甲。



《使命召唤11：高级战争》中登场的影星凯文·史派西

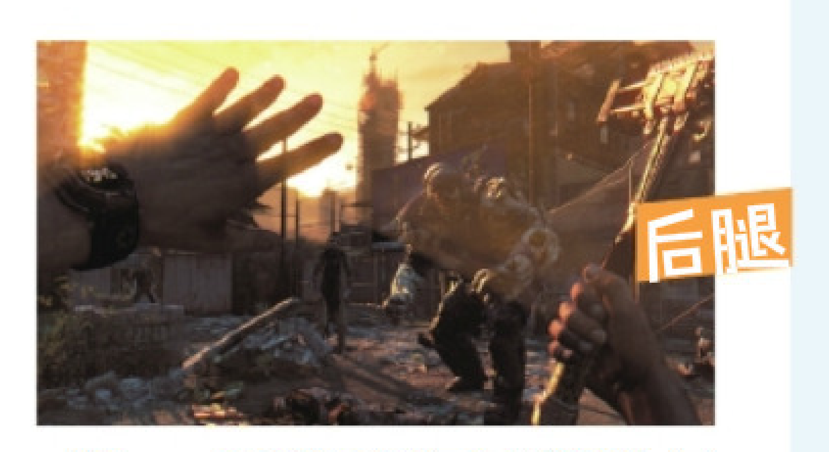
《使命召唤11:高级战争》在2014年8月11日发布了首个官方多人对战宣传视频，而游戏本身于2014年11月4日发行，同时登陆Xbox以及PC平台。



热闹

“Xbox One在2015年秋季的发售表实在是太拥挤了。”

Phil Spencer在Major Nelson的播客上表示，2015年秋季的发售表会太拥挤，某些游戏因此延期或改变发售日也不是没有可能的。



后腿

“Xbox 360和PS3实在是没法运行我们的游戏。”

原定登陆全平台的《凋零之光》宣布取消上世代主机版，他们表示旧主机的性能实在无法承载游戏本身的设计。



洗地

“正式发售后的实际服务器性能是无法测试的。”

SCEA总裁Shawn Layden此番针对《驾驶俱乐部》在线模式问题的发言颇有洗地之嫌，毕竟业界早有通过公测做好预防的先例。



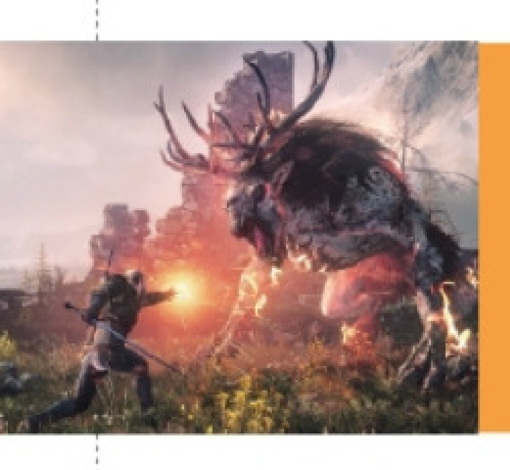
“《上古卷轴V》永远地改变了RPG的格局，从4代的600万到5代的2000万的飞跃带来的改变太显著了。”

《龙腾世纪：审判》的制作人Mark Darrah对GI.Biz说，随着玩家整体年龄的增长，对游戏传承性的依赖也越来越高，并且对于众多的玩家来说《天际》可能是他们玩过的第一款RPG，因此之后的RPG在探索与叙事方面都继承了《上古卷轴V》所带来的变化。

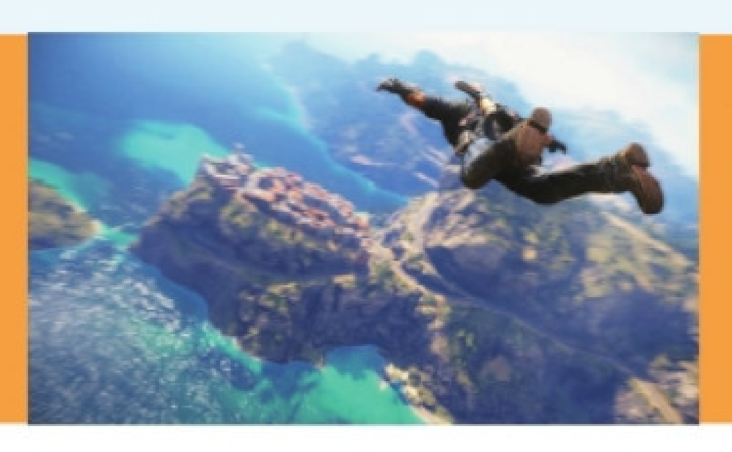


“我们对自己对这款游戏和这个系列投入的努力感到骄傲，我们之前所做的一切足以证明。”

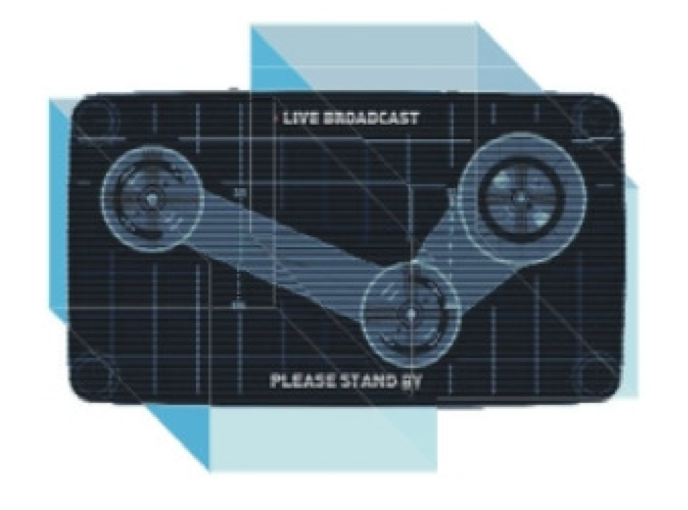
Human Head在Bethesda宣布取消《掠食2》，确认他们早已不再负责开发这款游戏。本作曾于2011年的E3上展出并赢得了数个当年展会的最佳奖项，引发了各方的广泛关注，但此后Bethesda与Human Head就收购出现分歧，导致本作的开发进度一拖再拖。



CD Projekt RED宣布，《猎魔人3：狂猎》将不会采取收费DLC与预购奖励的模式，所有16个DLC将免费向所有平台的玩家发布。

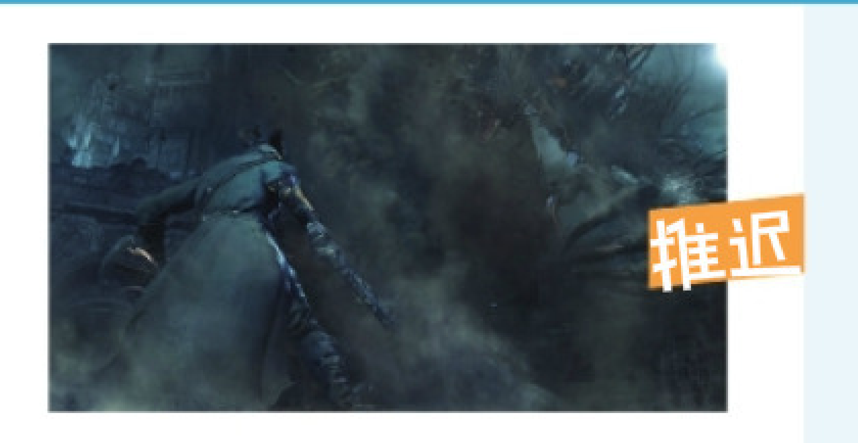


《正当防卫3》一张泄露的截图显示本作将有微交易，Avalanche表示，那是旧版本用于测试的，正式游戏并非如此。



Valve推出Steam直播功能，意图与Twitch竞争。

这项功能目前处于Beta测试阶段，向所有使用Steam测试版客户端的玩家开放。与面向公众的Twitch等直播平台不同的是，Steam直播功能允许玩家控制直播的可见人群，拥有更强的隐私管理能力，玩家也可以直接通过客户端的社交功能快速观看好友正在进行的直播，此举无疑表明，Valve要将愈加火热的游戏直播从第三方平台划归到自己的生态体系下。



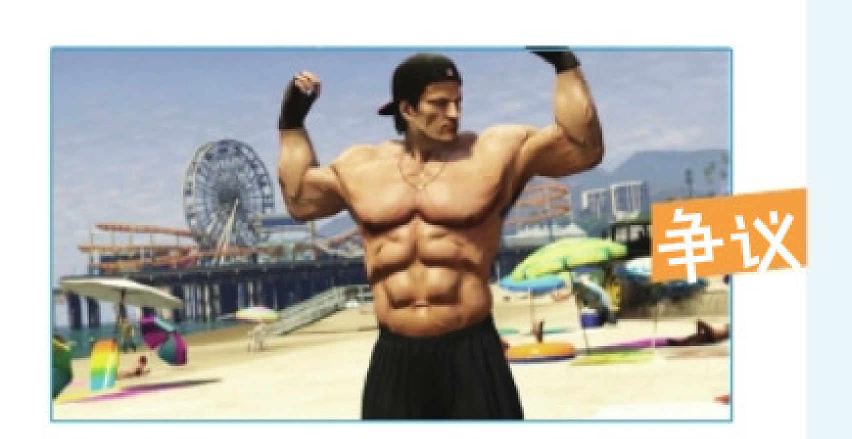
PS4独占大作《血裔》推迟至2015年3月发售。

原定于2月发售的本作延期至3月24日，这是继推迟自2月的《教团1886》后第二款宣布延期的PS4年初独占作品。



任天堂日本宣布3DS LL即将停产。

普通版3DS仍将继续发售，任天堂北美未表示美版3DS XL是否有类似计划，不过新3DS和新3DS XL尚未在北美发售。



澳大利亚多家零售商将《横行霸道V》下架。

理由是澳大利亚国内有人士抗议本作对女性的表现方式太过粗暴，采取此行动的零售商包括Target和KMart等，引发了不小的风波。



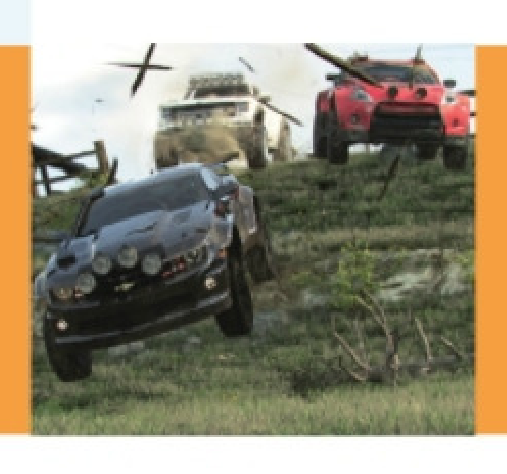
育碧宣布取消《刺客信条：大革命》季票，并以免费DLC补偿玩家，季票用户则还可获得免费游戏。

由于本作上市后遭遇了严重的运行效能底下问题，此举也被认为是育碧补偿玩家尝试弥补损失的措施。《死去的国王》DLC将免费向所有玩家开放，而季票持有者还将可以免费选择一款育碧游戏，包括刚刚发售的《孤岛惊魂4》和《飙酷车神》在内。



在PS系列20周年之际，索尼宣布推出20周年纪念版PS4，限量发售12300台。

这台限量主机于日本举办的20周年纪念颁奖典礼上宣布，它将采用PS初代的经典灰色配色和彩色PS标志，全球仅销售12300台，并有唯一编号用于辨识，而对于无缘购买限量主机的玩家，索尼则准备了PS4、PS3及PSVita三个平台的20周年特别版主题。



育碧称他们不会将《飙酷车神》预先送测，理由是本作的在线模式占据了重要角色，媒体的早期评测不能反映真实素质。



Tecmo光荣宣布《死或生5：最后一战》将于2015年2月17日与主机版同步推出PC版，这也是DoA系列首次登陆PC。

PERSPECTIVE: Difficulty Switch
EDGE #272

并不是有多少人看那么简单

电子竞技的体育空间

一旦某些体育项目成为了一个社会的中心，体育空间就被完全占据了。新的运动难以再出现，旧的也很难退出。



电子竞技的存在意义其实并非占领主流，而是为游戏这项文化提供更广泛的出口

电子竞技——《星际争霸》《街头霸王》等游戏的竞技版本——究竟是不是一种体育？在很长的一段时间里，电子竞技相比传统体育都只是一种小众运动，不过最近，《Dota 2》《英雄联盟》等游戏让它走入了主流公众的视野。《Dota 2》国际邀请赛的1万张门票在一小时内销售一空，超过2000万人在线上观看了整个比赛。

但这些数字和更受欢迎的传统体育相比仍然是不值一提的。巴西世界杯的每场半决赛都吸引了近6万名观众到场，而一星期后与国际邀请赛同期举行的世界杯决赛则有约10亿人通过电视收看。

那么电子竞技的受众是否能与传统体育的爱好者重合呢？当然可以！但到了体育项目的层面，事情就变得复杂多了。在《越位：足球与美国的例外主义》一书中，Andrei Markovits与Steven Hellerman提出了“体育空间”这样一个理念，意思是一个文化所能承载的流行体育项目是有限的。体育空间的建立与时代则息息相关，而大部分流行运动，像足球、板球、棒球与曲棍球大多都是在维多利亚时代和之后不久发展起来的，1870到1930年的这段时间里是运动项目占据体育空间的黄金时期。

为什么？因为这段时间正是工业化进行的时候，从此时开始，业余时间不再是上流社会的专利，而成为了广泛人民群众也能拥有的东西，同时工业化快速地让社会进入现代，给了足球这样的运动成为文化的土壤。

Markovits与Hellerman进一步认为，一旦某些体育项目成为了一个社会的中心，体育空间就被完全占据了。新的运动难以再出现，旧的也很难退出。随着时间的推移，社会对于它广泛承认的体育项目的依赖性和忠诚度也越来越高。新的体育项目的确会出现，极限竞技便是一个例子，但冲浪和山地车竞速就和电子竞技一样是小众的，它们并不是文化温床上的常客。

考虑到电子游戏长久以来都是运动无能者的代名词，电子竞技对传统体育的进攻代表着智力对体能的胜利，但按照Markovits与Hellerman的观点，工业化形成之后，新的体育项目就不会再成为主流了。《星际争霸》或是《英雄联盟》最后也并不会比回力球或者越野摩托更流行，虽然这不算是多么差劲的结局，但也绝不像有些玩家那样，“按键征服了球”。

当然我们也不用太过自卑，虽然电子竞技无法与足球竞争，地球上也找不到几个能做到的。或许我们应该用另一种文化比喻来看待这个问题，暴雪的《星际争霸》选择了侧重观看体验。暴雪娱乐的高级电子竞技经理Kim Phan认为，“真正的电子竞技是为观众而生，并且让观众能获得最优秀观看体验的”。不过音乐会也是观看活动，Lady Gaga什么时候说自己是“音乐竞技”了呢？



电子竞技已经从书房和小体育馆走向了大型体育场，这本身已经是长足的进步



酱油
不约不约，叔叔我们不约

光画面好，你是要做评测软件吗？

这是你要的视觉主义吗

那么问题就很明显了，画面技术革新可能是厂商圈钱的必要手段，是造成现象级产品的有力保障。

在游戏领域，视觉是个好东西。它有着绝对正义的旗号去推进各种形态的发展。例如今年被炒纷纷扬扬的虚拟与现实技术。即使被某些制作人用在一些福利环节上，仍然可以登上大雅之堂成为技术革新的正义伙伴。如果偏要这个行业圈出一种体制，紧跟时代的舆论经济便是这种体制之一。就如同3D电影一样，当大家都在标榜着技术的更新，对观感提升有众多好处的时候，大多创作者都是在跟风做一些有景深没清晰度的大电影。很少有《星际穿越》这样的力作，依旧采用2D的表现为影迷带来脑洞大开的宇宙旅行。

一次访谈中，导演诺兰直言不讳的谈到3D技术尚不成熟，3D的效果更多是把屏幕给缩小，让观影者感觉就自己一个人在电影院里面，在一个非常紧凑的小型空间里面，感觉什么事情都扑面而来，2D能够让你感觉到这样一个规模，这样一个尺寸，让你意识到周围有很多人跟你一起看，所以觉得胶片会更合适。相比其他的科幻电影，诺兰保留了电影创作最难得的操守。游戏行业同样在上演着电影产业的怪圈。

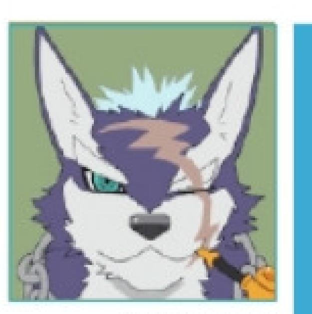
近日，无意玩了下《刺客信条：大革命》。作为一名育碧黑，我头一次在这类游戏上花费了近6小时去感受18世纪法国巴黎的动荡与璀璨。不可否认，这款游戏再一次利用硬件技术的提升，将历史艺术成功的输出成一座座虚拟的建筑。巴黎圣母院，卢浮宫，杜乐丽花园，这些在过去都很难用游戏作为载体，去重现它们的光辉，而如今却如此真实的呈现在玩家面前。我甚至一次次地不在乎任务失败，而乐此不疲的一遍遍攀爬这些历史建筑，图像技术的革新毫无保留的服务着高端思想意识,B格的优越感油然而生。

这其实本是一件值得大书特书的事情，但《刺客信条大革命》超不爽的帧数使得这一切的艺术工艺变得吃力。育碧的急功急利已经愈发标示着次时代游戏营销手段的新号角。我们从《看门狗》的种种问题可以看出，厂商为玩家圈出一个金光闪闪的大饼，他们就可以使劲往里跳了。借助《刺客信条》的金字招牌，育碧又制定出了画大饼2.0版本。《大革命》没有因机能不足而缩水，宣传片看到是这个样子的，等到发售的时候也是这个样子，大家兴奋地买买买，却发现被厂商好好的教育了一番，这款游戏根本是名早产儿。

随着次时代逐渐成熟化，游戏的良品率明显开始下滑，《命运》《刺客信条》《看门狗》这些万众期待的3A大作，在今年全部成为玩家买来就骂的作品，但他们都具有相当强劲的盈利能力。那么我们是不是应该发出疑问，随着游戏成本和表现力进一步提升，电影工业化模式所带来的负面问题已经逐渐逼近游戏作品呢。例如《变形金刚3》《美国队长2》这些电影尽管有着各种各样的问题，但票房却逐年提高。而且我相信，续作人家再做几个炫酷镜头，你还是要去花钱看看的。那么问题就很明显了，画面技术革新可能是厂商圈钱的必要手段，是造成现象级产品的有力保障。对于玩家来说，厂商烧更多的钱是否真的带来更好的体验或许就是另外一码事了。你真的相信《最终幻想XV》引擎那优秀的沙盒编辑器能复兴品牌价值吗？你真的觉得《最终幻想XIII》卖过600万全靠IP价值吗？电影都不过如此更何况是游戏，大家不过是普通消费者罢了，有几个不是冲着宣传画面傻乎乎买买买的。所以在厂商有限的能力范围内，很多时候并非为了玩家更好的XX体验，为了更好的XX艺术构思去烧钱抬高画面B格。目的只不过是为了在视觉主义垄断的当下搏出位罢了，就好像车展你不露个大腿，媒体凭什么报道你啊。你说你买了这款游戏就后悔，那你知道不知道哪款游戏靠谱啊。想老老实实的买一款心理还算有数的游戏，还是绕不开《刺客信条》《最终幻想》这类的商业大作。

此外，从今年的架势来看，沙盒元素越来越成为如今3A大作的标配，如《极品飞车》《极限竞速：地平线2》《最终幻想15》《合金装备5》等等。就好像当3D技术成为电影院线的基本配备一样，厂商是否具备这些大趋势元素成为媒体宣传和市场宣传的重要砝码。相信这也是大多玩家面对如今巨资开发的游戏却依旧怀念从前32时代辉煌的原因。因为厂商更多的是想砸钱把游戏销售出去，而不是想办法让游戏变得更好玩。

整个游戏产业或许真的需要任天堂这样固执的开发商，在追求画面技术革新的同时，更重要的是考虑能否在有限的时间内，去把游戏做的尽善尽美，而不是一味的博得眼球，以至于游戏存在巨大缺陷也来不及弥补。我很难想象当玩家习惯于《大革命》这种级别的画面后，明年的各种年货游戏又将如何取悦玩家的眼球去换来市场的关注。过度的取悦玩家本身就是在给自己挖坑，这就像是永远跑不到的终点线，为了排挤其他竞品不得不做出的决定，杀敌1000自损800啊。P



金戈画角
Long time no see, my friend.

我不懂科幻，惹着你了吗？

缓慢冷却

当那些讥讽我们走马观花的言论萦绕在耳边时，大可不予理会，默默等待下一个钟爱事物的冷却时间结束，进入另一个奇妙的世界。

我想，大多数的文体娱乐活动，都是有一定冷却时间的，不论享受或者创作。而我尤其钟爱那些冷却时间不那么短的。

给“大软”写的第一篇专栏，是在克里斯托弗·诺兰导演的上一部电影《蝙蝠侠：黑暗骑士崛起》国内首映观影归来的夜里一挥而就，转眼间，诺兰的新片《星际穿越》来了。

如果不是在微博上某位诺兰脑残粉友人在上映前一周开始刷屏安利提醒，我都快忘记这部影片的存在了，因为我每年去影院观影的次数实在有限。

得知诺兰兄弟“电影”这一技能的冷却时间结束，我毫不犹豫地在网上订了票，欣然前往本地影院里IMAX屏幕最大的一家观赏。

观影前我仅仅上网扫了一下影片的具体排片表，甚至没有看那些片方公关部门发的相关软文、内容简介或者影评。因为我信任这部影片的作者，他（们）之前的作品我都看过，所以尽管看名字就知道这部影片的主要舞台是自己并不感冒的太空，仍欣然前往，这就像重逢一位老朋友，彼此面貌的细微改变自属正常。

影片结束后我感到很满意，虽然整体叙事风格相比蝙蝠侠系列和《盗梦空间》变得琐碎缓慢，但伏笔和主旨依然保持着诺兰兄弟的风格。

有趣的是，这部影片引发的科幻粉和电影粉的大战比其他影片来得激烈得多。诺兰大刀阔斧地改编了蝙蝠侠，鲜有超级英雄粉跳出来大骂黑暗骑士三部曲“奇技淫巧”，原创的借着科幻形式的故事片《星》却被推上了风口浪尖，很难说是科幻粉过于敏感，还是制片方推广效果卓越，吸引了远多于以往的人观看。事实上，似乎除了小学时在电视上看过的蜘蛛侠电影，我并没有看过任何的超级英雄相关作品，甚至近两年不可一世的“妇联”也未曾看过，但这丝毫不影响我对蝙蝠侠黑暗骑士三部曲的理解与喜爱；看《星》之前我也完全没接触过科幻相关的文学或者其他艺术作品，没看过国内粉丝群庞大的《三体》系列，亦未曾订阅过《科幻世界》一类的杂志，被封为神作的太空飞船模拟游戏《FTL》也浅尝辄止，玩《质量效应》系列却半途而废……可以说除了儿时曾津津乐道地读过儒勒·凡尔纳的大部分作品外，我是个几乎与科幻毫无交集的人。但对这部片子，不求甚解的我还是能乐在其中。

我坚信慢工才能出细活，所以这样一部制作周期漫长的电影绝对值得一看，随着影片热度褪去，一些吹毛求疵的科幻粉的优越感也会随之冷却。

而在《星际穿越》上映前不久，冷却时间为一周的，连载了15年之久的漫画《火影忍者》终于完结，虽然这部漫画的故事在进入第四次忍界大战后不久便如脱缰的野马般难以控制，层出不穷的扯淡剧情总让人产生一种破罐破摔的感觉。但这也不妨碍那些十几年来和这部漫画一同成长的人追随到底，告别自己的一段青春。

或许，15年才是年少轻狂的冷却时间。

将时间再往前追溯，2014年6月对广大球迷来说是一个无比重要的时间节点：长达4年的世界杯的冷却时间结束了。

每到世界杯的时节，总会有大批的真球迷抱起团来嘲讽那些如过江之鲫般四年才看一次球的“跟风狗”。我看球不多，高中时只是在每周六晚上看过CCTV10的新闻周刊节目后会习惯性地切换到体育频道看看时间合适的德甲，如今也只是每年在欧冠的决赛阶段看看自己喜欢队伍的比赛，欧洲杯也一样。按照资深球迷的观点来看，我就是一个中等偏上的伪球迷，但我也不在意，毕竟不是每个人都会把大部分精力用于在昼夜颠倒中紧追各国联赛。能在世界杯这样一个四年一度的轮回中看到自己喜欢的球队或者球员书写新的绿茵传奇，是属于所有人的幸福，无关虔诚。

2010年高三前的那个盛夏夜晚，当我看到南非世界杯半决赛上德国队的首发名单里没有因病缺席的克洛泽时，曾无比失落，当时心想这位球场上的谦谦君子可能无法继续书写传奇。但四年的冷却时间过去，我惊喜地发现，老当益壮的克洛泽风采不减当年，不论是对阵加纳进球后那个不完美的空翻，还是屠杀巴西后登顶世界杯射手榜后走下战场那一脸的云淡风轻，都让我热泪盈眶。四年的时间，远走意甲的克洛泽消失在了媒体的聚光灯下，仿佛与我们相忘于江湖；而重逢时彼此的成长与变化，都被映在他高举的大力神杯那金灿灿的反光里。

由于爱好广泛而对其中一些内容了解不深入并不是什么可耻的事情，我们同样喜爱这件事物，又在其中各取所需，各得其乐，又有何不可？

当那些讥讽我们走马观花的言论萦绕在耳边时，大可不予理会，默默等待下一个钟爱事物的冷却时间结束，进入另一个奇妙的世界。





魔法时代
吃了没？玩了没？读书了没？

愿你在喵星幸福快乐

暴雪白猫，它很好奇

这个魔咒因为产业布局的集中而产生，随着时间的流逝而加固。跨行意味着此前积累的经验、人脉将大量损失。

那是我们领养的第一只猫，它是一只很白、很机灵、很好奇、很喜欢上窜下跳、很喜欢撒丫子跑、很有活力的猫。这只小精灵，出生于2014年3月11日，死于2014年11月11日。死因：高楼坠落，22层。

让人很难过。

我知道它很好动，但是我从来没想到它会从那么小的一个缝里钻出去然后摔下去。如果你也在养猫并且住在高楼，一定要记得关好门窗，或者给窗子加上安全的纱窗。我想过很多种可能，一只猫不可能无缘无故的跳楼，可能是钻出去在窗台的时候，因为旁边装修的突然响动吓到意外坠楼；也可能是刚刚钻出那个狭缝，发现身后空间太挤只好跳下去。

好奇害死猫是真的，只要它乖一点……但讨论这个已经没有意义。

好奇的它，几乎在我们屋子的每个角落，都留下足迹。它会在沙发上摆出非常放松和舒服的姿势，睡上大半天，也会在地板上像打了鸡血一样，快乐的撒丫子跑。它曾经和我斗智斗勇，寻找破绽或趁我们不注意跑到阳台或床底下，无论我用什么办法堵住它能看到的路线；它曾经和猫追逐嬉戏，矫健和机灵的它总是把别的猫打得落荒而逃。它喜欢舔毛，不仅舔自己，也舔别的猫；它喜欢美食，不仅抢罐头，还觊觎我们的零食；它喜欢滚球，不仅白天盘带，晚上也照玩不误。

它非常有活力，反应十分敏捷。有一次它在阳台抓到一只知了，我看到它的反应有多快；有一次它从房间的一头追上另一角的另一只猫，我看到它的跑动有多快。

我曾经感慨，这样一只点满战斗天赋的猫，应该生活在山野乡间，那里是属于它的广阔天地。那里没有玩具，但是有数不尽的小动物会让它流连忘返，那里没有猫粮，但是一只这样身手的猫，根本不可能饿肚子。

领养它的时候，它才两个月，那时它身体还很小还有些营养不良，我们当时打算把它养到自然老去，老到有一天它真的爬不动了，吃完最后一顿它最喜欢的罐头，然后安详地离开。我们还没有领养第二只猫的时候，它曾经玩那种卤蛋的外包装塑料纸整整一星期，那段时间我们都舍不得将那个小小的塑料纸扔掉。

在养它的几个月里，它成长得很好，非常健康。

虽然它只是一只猫，但是我看到死亡的无情和生命的可贵。失去一只猫可以释怀，因为我们还有很多人要关心，很多事要完成。但是，以小见大，倘若你失去的不是一只猫，而是更弥足珍贵的事物……

女朋友如此记录这只猫："白猫结束了八个月的猫生。任凭我做会什么努力，再不能抱她、摸她、感受她温柔柔软的白毛。她调皮、爱冒险，她粘人，她贪吃，她爱舔毛，她爱护萌猫，她谦让，她每天和我寸步不离，她爱我……我的小精灵，我是她的全部。我无数次幻想过她变成一只老掉牙的老猫的样子，再也不能追着彩虹球撒丫子跑了，只是每天温顺地趴在我脚边，回顾自己的猫生。爱她，就是想和她到老，想给她更多爱，想跟她说最心底的话。再不可能有这样一只天下最好的猫了。"

在我看来，它是好奇、勇气、冒险的化身。最初因为它通体雪白，我给它取名暴风雪，后来证明它理应得到这样一个威武的名字，因为它总是想着探索一切，因为它总是想着呼啸到它能看到的每个角落。

我们的历史上，有太多无畏的冒险者，他们充满对未知的探索欲望，尽管他们中的许多人永远留在路上，但正是他们拓展了人类的疆域。

暴风雪是一只棒极了的猫。

于是，我把艾泽拉斯那只暴风城出售的白猫，改名为"暴风雪白猫"，以后我会经常带它去溜溜。

你知道吗，在《魔兽世界》里，暴风城出售的那只白猫，官方介绍如下：

"皇后有三只猫。第一只猫给她抓来了肥硕的老鼠；第二只猫给她弄来了美味的野兔；而最后那只她最爱的白猫，给她送上了仇敌的头颅。"





守望未来
BLIZZCON
2014
专题报道
策划/本刊编辑部 执笔/digmouse 略准 雷奥斯阿洛伊

《守望先锋》：新领域再出击

在暴雪嘉年华开幕之前，开幕式后一反常态的近两小时的休息时间引起了众多玩家和媒体的猜测，会是一款新游戏吗？在蛛丝马迹中我们挖出了“Prometheus”“Overwatch”“艾萨拉之眼”等奇特的关键词，而最终的谜题则在开幕式上由克里斯·梅森揭晓：暴雪将创立16年来的第一个全新游戏系列，这就是全新公布的《守望先锋》（Overwatch）！

《守望先锋》是一款以近未来地球为背景的风格独特的团队射击游戏。每场比赛都会由许多风格迥异的英雄、雇佣兵、科学家、冒险家和奇人异事加入，在一场场史诗级的全球大战中相互搏杀。第一人称射击游戏，平台不限定在PC，收费模式暂未确定。

在《守望先锋》中，拥有超强技能的强力角色在各位熟悉却又陌生的战场上厮杀。在伦敦鹅卵石铺成的大街上，用传送能力躲开一枚袭来的火箭，同时你的盟友冲向一辆悬空双层巴士。当一名在暗中的弓箭手准备放暗箭时，为你的盟友架起防护盾，随后在高科技金字塔下的集市中追踪这名狡猾的杀手。

在《守望先锋》的前瞻讨论中，暴雪提到不会让它成为一款需要极强反应和操作的游戏，而是让《守望先锋》秉承暴雪一贯的“易于上手，难于精通”。从《魔兽争霸》系列到《风暴英雄》，暴雪在玩家对战游戏中拥有很长的历史，而不管是《星际争霸：幽灵》还是《泰坦》，都说明暴雪在很久之前就想要制作第一人称射击游戏，而《守望先锋》将会是“暴雪出品”的一个新的篇章。

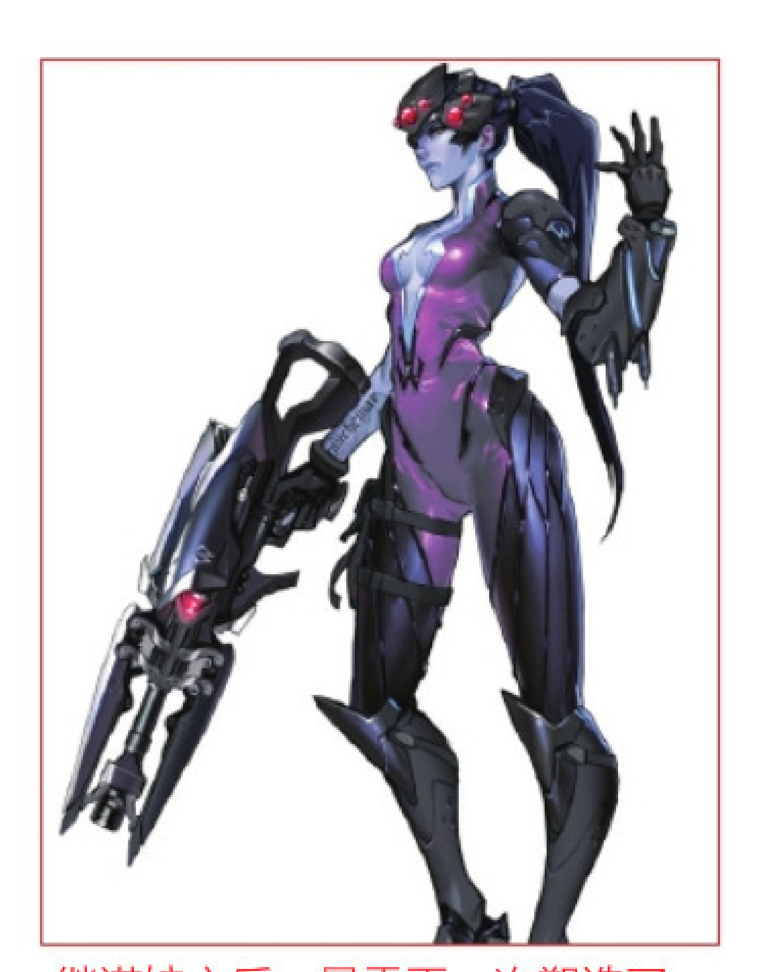
“泰坦”的遗迹？

《守望先锋》的故事发生在科学技术高度发达的未来地球，机器人随处可见，机器人暴走产生全球范围的危机。在全球危机时期，全球范围内的优秀军人、科学家、冒险者和奇人异士集结在一起，组成了一支旨在拯救这个被战争撕碎的世界的特别部队，他们就是“守望先锋”。许多年过去了，该组织的影响力日渐消散，并最终被迫解散。守望先锋们尽管已经离开了我们……但这个世界仍然需要英雄的守护。游戏中的英雄都有各自的背景，在世上漫游，寻找灵魂升华之道的机械僧侣禅亚塔；智力超绝，通过基因改造诞生的猩猩科学家温斯顿；无情的杀手，战场上的黑袍传说：死神。故事情节的继续将以后续动画为主，同时推出官方小说。开发者团队希望通过电影艺术去完善故事情节，并且游戏本身不与故事情节脱离。在座谈会上暴雪也坦承，本作有相当多的内容受到了已经取消的“泰坦”项目的启发，可以说《守望先锋》就是“泰坦”如今的样子。

来自全球的超级英雄

《守望先锋》中的英雄各自都有自己独特的能力和足以力挽狂澜的终极技能。猎空者，一名大敌当前也泰然自若的前英国皇家空军试飞员，可以完成几乎不可能做到的空中打击，她可以传送、丢下炸弹甚至使时间倒流。猎空者操纵时间的把戏也无法力挽狂澜？那就在游戏中切换英雄，呼叫强大的大猩猩温斯顿吧。背着一台涡轮动力喷气背包的温斯顿可以在屋顶来回跳跃，出其不意地冲入敌阵，吸引敌人的注意力。

《守望先锋》的英雄们都是如此强大、独一无二，但真正能发挥出他们潜力的还是一支可靠的团队。当你和你的盟友可以违背重力法则、变成超快射速的炮台或者召唤巨大的能量盾时，获胜就如同探囊取物一般轻而易举了。游戏中将英雄分成了四种职责：进攻类（侦查、骚扰、高伤害、控制地图要素）、防守类（后卫、控场、确保前线）、坦克（护



继诺娃之后，暴雪再一次塑造了一个大众女神：寡妇制造者



目前游戏中所有英雄的全家福，可以预见的是这个阵容会像《军团要塞2》那样越滚越大

卫、生存能力强、冲锋突入、拥有护甲以及承受更低的伤害）和辅助（治疗、增效）

职责是一个英雄的定位，在访谈中游戏开发者再次确认英雄之间存在较大差异性，所以不能用职责说明一切，而是以英雄为主体。玩家在每次死亡后都可以更换英雄，也加快了游戏的节奏和多样性，同时开发团队也表示，《守望先锋》中团队合作和完成目标高于一切，游戏将不会有其他FPS中常见的死亡竞赛模式。

游戏的整体打法更接近《军团要塞2》，但风格很像《虚幻竞技场》《部落》等古早派竞技场FPS，众多英雄都拥有爪钩、瞬移、攀爬和二段跳等强力移动技能，对战非常看重玩家对地形以及这些移动技能的运用，游戏节奏远远快于《军团要塞2》和《超级周一夜混战》等风格类似的游戏，也并不像后者那样是MOBA式FPS。

《风暴英雄》：成熟中的新篇章

暴雪嘉年华开幕式上，暴雪创始人Mike Morhaime终于宣布了一个玩家们期待已久的消息：Beta封测将于2015年1月13日开启！

激动人心的消息岂止这一条，新的英雄、新的地图、选秀设定和排位模式的添加、游戏机制的调整等展示无一不点燃了暴雪嘉年华的会场。

新的英雄

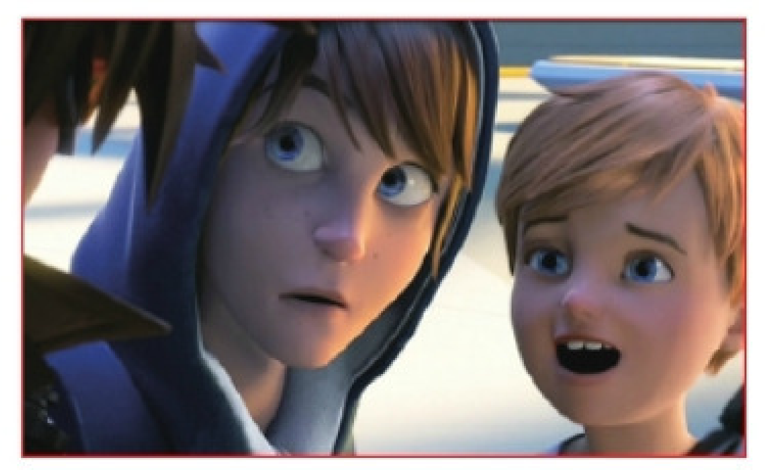
据透露，游戏里英雄的设计上，有一点至关重要：英雄的外形。英雄的外形大体上决定了英雄在游戏中的玩法，例如“土肥圆”的英雄一般都是坦克型角色。而嘉年华中透露的几个新英雄，设计思路亦是很有意思。当然，新的英雄不止这些，骷髅王、屠夫、圣教军等英雄也将陆续从阴影中现身，各式皮肤更是不会少。

现场展示的新英雄是暴雪游戏玩家耳熟能详的名字：希尔瓦娜斯、萨尔、吉安娜，还有新玩家不那么熟悉的经典角色失落的维京人。

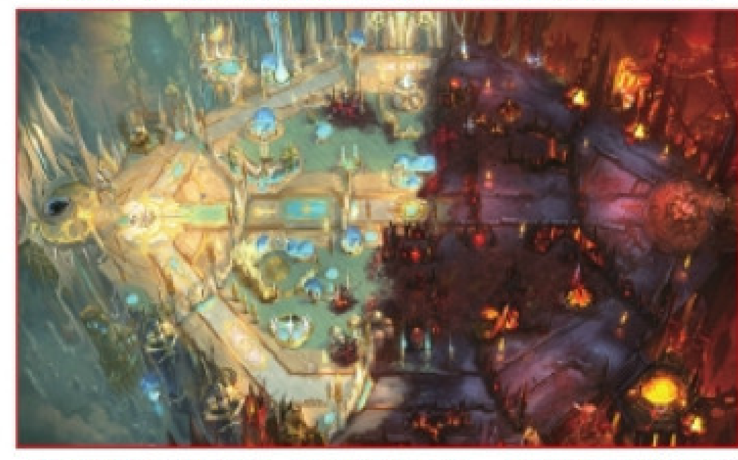
希尔瓦纳斯在暴雪嘉年华中并没有提供试玩，但据说她已经接近实装了。当初在2010年设计师第一次展示她的时候，英雄们是依靠他们的颜色来决定他们队伍的归属的。现在的希尔瓦娜斯经历了不少的改动，早期的设计里她可以使用陷阱来沉默地方英雄并遮挡住敌人的屏幕。这些与她的传奇故事并不十分相配，所以设计师们让她回归到了《魔兽争霸Ⅲ》时代。黑暗射手，黑魔法，女妖，就是这些！当然，设计师不仅仅需要保证她看起来与其他的射手看起来不一样，还需要让她的能力与众不同。在过去，希尔瓦娜斯是一个拥有攻城宝具的射手。于是她曾经的一个技能变成了如今的特征技能：黑暗之箭——基础攻击和技能会眩晕敌方小兵/雇佣兵/攻击型建筑，持续1秒。

第二个新英雄是萨尔，他在《风暴英雄》中的地位很特殊。因为萨尔，才有了坐骑系统的概念，因为有设计师希望他像《魔兽争霸Ⅲ》那样骑着恐狼。其实在这些年的设计中，萨尔的定位经历了多次变化。在2010年的时候，萨尔的角色与现在大为不同，而且与他并不相配。比如现在的雷加尔其实最初是萨尔。

而吉安娜的设计，就是具现化幻想的过程。她在世界观中有着诸多的故事与历史，于是她成了一个穿越时间进行战斗的角色。设计师们把她带回了《魔兽争霸Ⅲ》时的样子（重回年轻美貌，世界萨一定很高兴）。开始的设计中，召唤水元素是一个基础技能。设计师希望她召唤水元素，但持续有限的时间。“嗯，让水元素成了吉安娜的大招之一吧”。后来设计师们想，“让吉安娜是个单纯的冰法如何？不加火系技能？嗯，那就不加火系技能吧！”再后来，设计



《守望先锋》CG的人设实在是太皮克斯了，拿出去绝对可以骗到小朋友

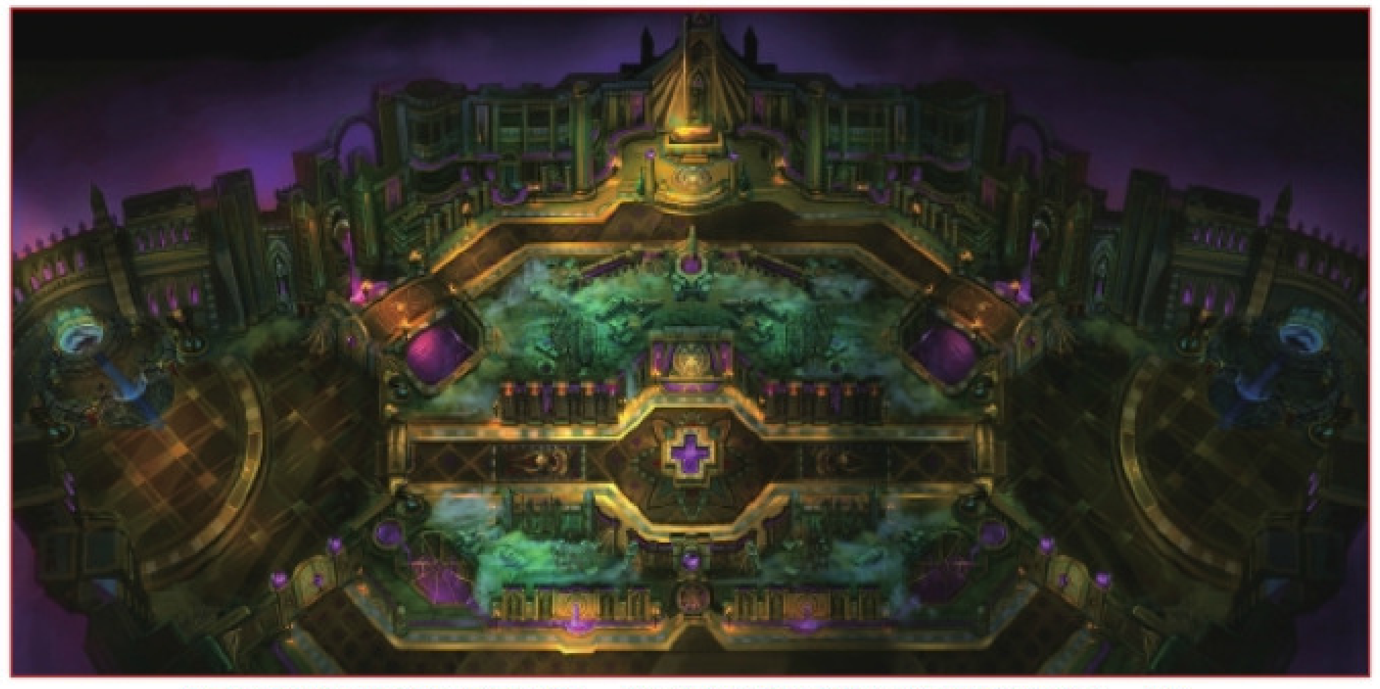


全新的天堂Vs地狱地图，很像D3第四幕的场景



接下来即将登场的新英雄：失落的维京人、希尔瓦纳斯、萨尔和萨尔的绯闻女友

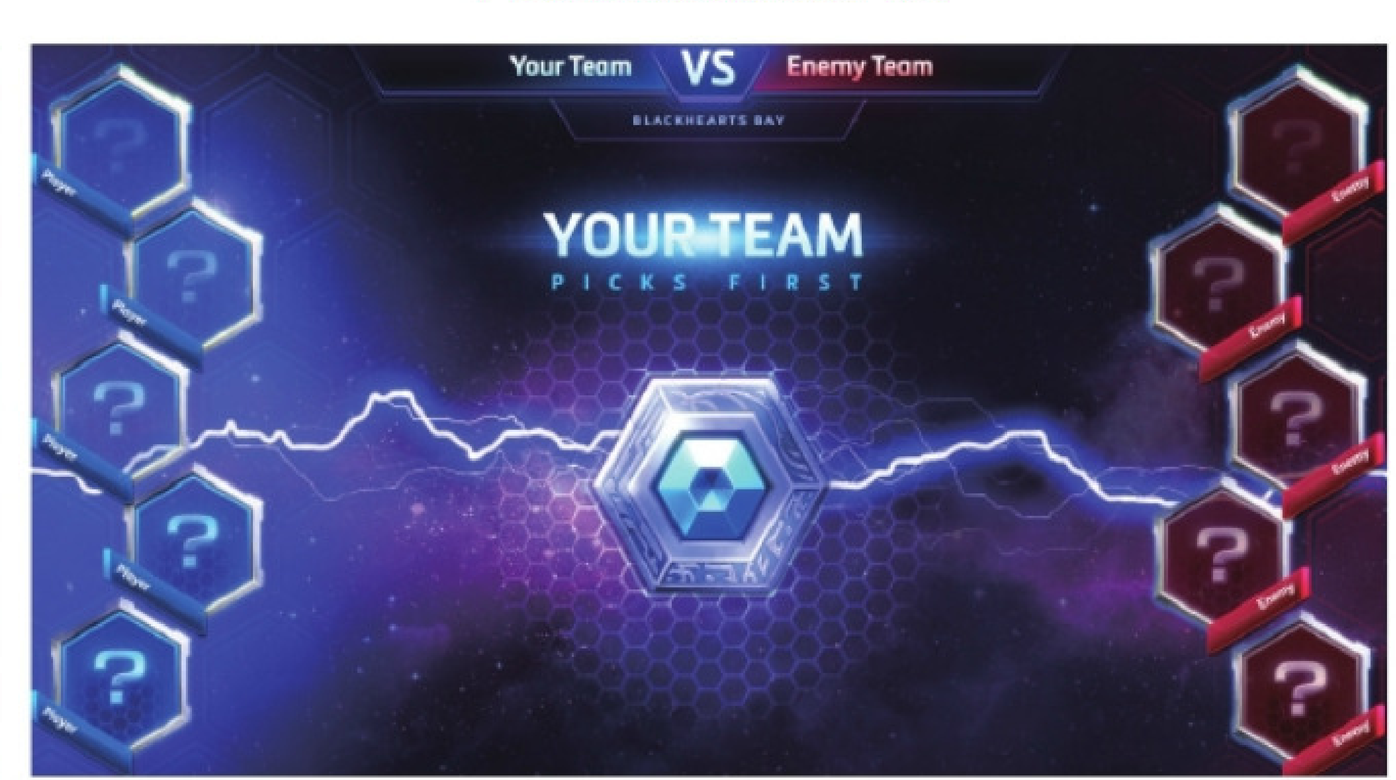
以女王在《魔兽世界》玩家中的影响力，我们应该惊讶她为何现在才出现才对



蛛母墓穴是游戏中第一个纯粹的室内地形的战场，尚不清楚其地图机制是什么



排位模式中个人与队伍将使用独立的配对等级和排位等级



在排位模式下和自定义选秀模式下都会出现这样的配对界面

师们发现《魔兽世界》中的冰锥术会基于视觉与听觉的反馈让人感觉到撕裂的快感。“嗯，这非常酷，这技能给吉安娜，她应该会喜欢。”后来吉安娜又这样获得了特征技能：霜寒刺骨，法术对冰冻的敌人造成50%额外伤害。

设计失落的维京人曾经是开发组的一个挑战。这三个英雄都是20多岁，相互没什么区别，本质上是一个。在最初的设计中，他们三个颜色相同，没什么特别的。于是设计师们得出结论：他们需要在视觉效果上相互不同。当初开发组在制作陈之前扪心自问：如果他变成了一个需要控制不同的分身的角色，那就太笨拙了，于是现在我们使用风火雷电的时候，并不是真正分别控制三个元素。但是失落的维京人和陈有所不同，对那些期待全程多线控制三位英雄的玩家而言，他们是个更好的选择。其实最初设计时他们并没有独立的技能，设计组觉得不够好，于是设计师们让天赋系统对每一个维京人都进行不同的作用，让玩家可以想怎么疯就怎么疯，然后《风暴英雄》第一个疯狂难度的英雄诞生了。他们三个可以分头行动，任意一个都能独立完成变身龙骑士的工作！

新的地图

这次嘉年华中《风暴英雄》的一大重点自然是新的地图，因为对《风暴英雄》来说，不同的地图，几乎就是一个不同的游戏。

例如即将开放的天空神庙，它来自一个全新的世界观，在其他的暴雪游戏中你都没见过，采用的是古埃及风格，神庙和引水渠，地图机制是神殿守卫会冲出来杀你，如果你站在那里足够长并活下来，天罚会降临到你的敌人头上；仍在开发中的蛛母墓穴，它和天空神庙出现在相同的世界观中，这是游戏中的第一个室内战场，充满着各种怪力乱神。最后是天堂与地狱，“暗黑破坏神”的主题地图，当然指的是至高天与地狱的对决！

我又来打排位啦

在游戏系统方面，选秀设定与排位模式的添加将带来相当显著的变化，所谓选秀模式也就是同类游戏中的“征召模式”，所有参与排名比赛都将强制采用选秀，自定义游戏可选使用选秀设定，双方队伍将不能使用相同的英雄，不过与同类游戏不同的事，将不会有Ban英雄系统，当然，如果最后确实需要，把Ban系统加上也不是难事。

天梯模式下游戏将会存在两个天梯排名：英雄联赛和战队联赛，这两个排名机制都将使用选秀模式，两个天梯排名都将使用赛季机制，天梯排名机制则为《星际争霸 Ⅱ》与《炉石传说》的结合。

每名玩家都有自己的配对等级（通常称为MMR，玩家不可见的数值）参与英雄联赛，每个战队都有独立的水平等级参与战队联赛，每一赛季开始前会重置联赛积分，但MMR通常会保留，这一点类似《星际争霸 Ⅱ》，而根据联赛积分，每名玩家（或战队）都会有自己的“级别”，目前计划设计有50个级别，这一点类似《炉石传说》。

《魔兽世界》：大银幕风暴

本次暴雪嘉年华与往年相比，与WoW相关的内容可谓少之又少，这其中电影相关的部分又占据了很大一部分，而真正有关WoW的消息只有惯例的设计师访谈。本次如梅森等大佬都未在访谈中又显得有些遗憾，到场的设计师并没有回答许多实质性问题，当然这也是因为《德拉诺之王》即将上线，目前的开发阶段中设计师们也并没有太多新的东西可谈。

访谈中，要塞系统受到了玩家极大的关注，而在未来可能会考虑公会要塞系统，使公会具有更强大的功能。历来老生常谈的话题则是职业平衡，有提问者抱怨了对他的法师没有职业坐骑的不满，但设计师解释并非每个职业都会有他们的职业坐骑，因为开发组力求每个职业都具有自己的特色。由于曾经将血吼作为橙装推出的传言已经澄清，也有玩家提问了关于橙武的问题，开发组称可能会考虑PvP橙武只能在竞技场使用，以平衡橙装对于PvP赛季的影响。开发组将会设计更多幻化，让玩家们可以打扮成NPC的样子，并且还会考虑一种新的幻化收集方式，避免用来幻化的装备过多占用银行空间。另一个消息则是，尽管开发组暂时不会考虑新的官方插件，希望以后可以用云技术储存动作条设置，方便在不同地方登陆的玩家。

《魔兽》电影

在电影座谈会的现场，制片方与暴雪一起展示了一些电影拍摄过程中使用的盔甲和武器，公布了主要角色的演员名单。参与访谈的导演邓肯·琼斯表示自己将以全新的方式再度演绎“魔兽”系列最初的故事——人类与兽人。电影将分为两条线索，分别以杜隆坦和洛萨的视角叙述部落成立到第一次战争的故事。

部落方的主角杜隆坦将由托比·凯贝尔饰演，在部落的崛起中杜隆坦将作为一名清醒理智的兽人记录兽人氏族被恶魔腐化后做出的累累暴行。杜隆坦的儿时好友，奥格瑞姆·毁灭之锤由罗伯特·卡辛斯基饰演。大反派旧部落大酋长黑手由克兰西·布朗饰演，而操控黑手从而影响整个部落的术士古尔丹则由中国香港影星吴彦祖饰演，相信众多影迷都期待吴彦祖在片中的扮相。

另一段故事则将讲述卡德加进入麦迪文在卡拉赞的神秘高塔——卡拉赞的学徒生涯与暴风王国在部落入侵艾泽拉斯以后经历的动荡。尽管部分取材自官方小说《最后的守护者》，电影版联盟方的主角却选定为被冠以艾泽拉斯的勇士称号的安度因·洛萨，他将由崔维斯·费米尔饰演。

神秘的提瑞斯法守护者，被萨格拉斯附身的星界法师麦迪文由本·福斯特饰演，他的学徒，好奇心旺盛的年轻人卡德加则交给了本·施奈泽表现。卡德加和洛萨将会合力揭开麦迪文的秘密，将他从萨格拉斯的控制解放出来。暴风王国的统治者——莱恩国王的扮演者是多米尼克·库珀，他的妻子塔瑞亚皇后由鲁丝·内伽饰演，值得一提的事塔瑞亚皇后的名字是第一次在官方设定中出现。另外一个关键角色则是宝拉·巴顿饰演的半兽人刺客迦罗娜，她将在剧情衔接中起到重要的作用，联系了联盟与部落两条故事线索。

除此之外还展示了奥格瑞姆和莱恩国王的定妆照，吊足了观众的胃口。2014年是“魔兽”系列20周年以及《魔兽世界》10周年纪念，在这个特殊的年份推出《德拉诺之王》资料片和电影预热的意义不言而喻，暴雪希望玩家们能重拾最初的故事，再度与构成“魔兽”系列最初蓝本的几名角色相遇找回曾经的感动。尽管此次暴雪嘉年华并未偏袒“魔兽”系列，但相信《德拉诺之王》的上线和《魔兽》电影的大量详细情报不会让关注这个系列的玩家失望。



现场除了梅森、导演和视觉总监之外，还有数尊巨大的暴风城卫兵



背后摆放着的是电影拍摄中实际使用过的护甲道具



饰演黑手的克兰西·布朗实际上是被取消的《魔兽冒险》中萨尔的配音



多米尼克·库珀饰演的莱恩国王的定妆照英气逼人



作为游戏时间超过500天的超级魔兽玩家，罗伯·卡钦斯基相当兴奋



官方也开设了预热网站，你是支持联盟，还是选择部落呢？



普通版麦西穆斯与远古版麦西穆斯的属性差距之大令人乍舌



秘境守护者的随机性带来的难度差异也会在2.1.2中得到调整



上图：新版宝藏哥布林的全家福



左图：三种新版宝藏哥布林的全新小地图图标

《暗黑破坏神III》：进化的天平

由于资料片《夺魂之镰》今年3月上市，首个大型内容补丁2.1则是在不久前的8月底刚刚上线，因此本届暴雪嘉年华上的《暗黑破坏神Ⅲ》相关内容并不多。在讲解会舞台的的“未来展望”座谈中，开发团队介绍了目前正在开发中的下一个小型内容补丁2.1.2的相关内容。

2.1.2的改动规模并不大，主要是针对现有体系进行一些微调与补充，最显著的改动莫过于“远古传奇”装备的加入。远古传奇是一类特殊的传奇装备，在2.1.2中所有掉落与制造的传奇与套装装备都有几率成为“远古”，其属性上限将比对应的普通版传奇装备高出约30%，4000伤害的双手武器或是1000属性的护甲将不再是梦，不过为了平衡性考虑，爆击几率、爆击伤害和移动速度这类百分比属性将不会得到远古加成。而作为游戏中最为强大的物品，远古传奇也只会在苦痛Ⅰ和以上的难度中掉落，苦痛Ⅵ或相近宏伟秘境等级（25级）中掉落的传奇与套装约有10%的几率成为远古。

另一项显著的新增内容则是盗宝哥布林的重做，目前游戏中虽然存在多种名称不同的盗宝哥布林，甚至还有紫色名字的，但它们之间并没有显著的区别，在2.1.2中，开发组将哥布林重新设计为4种不同的类型，除了我们熟知的普通版“淘宝哥”之外，还有红色外表的“血之盗贼”，掉落大量的血岩碎片；身体以钻石形成的“珠宝藏匿者”，掉落极大量的尊爵和帝王品质的宝石；最后是“可憎的收集者”，袋子里装满了蓝色与黄色的制造材料。

随着2.1.2的开放，赛季模式也将迎来全新的第二赛季，除了传统的全新专属掉落传奇之外，还有全新的征服目标和幻化装备参与奖励。玩家有些不满的宏伟秘境怪物密度和地形问题也将得到修正，令人啼笑皆非的一条长廊式秘境将不复存在。

《星际争霸 II》：虚空的召唤

在暴雪嘉年华的开幕式上，除了最终解开面纱的“神秘游戏”《守望先锋》之外，最受关注的消息莫过于《星际争霸Ⅱ》第三部曲《虚空之遗》的情报了。

游戏总监“光头哥”Dustin Browder瘦了不少，他宣布《虚空之遗》将是一款独立资料片，就是说玩家无需购买《自由之翼》和《虫群之心》就能体验到《虚空之遗》的剧情战役和多人模式，现场虽然播放了一段气势磅礴的剧情预告片，不过在距离发售还有很久的现在，我们还很难得知故事的全部细节。

在首日的战役访谈会上，开发团队相当全面地介绍了《虚空之遗》战役的各个方面。在《虚空之遗》的战役设计中，开发团队希望能够讲述一个具有星灵个性的故事，同时将前两部资料片的故事脉络整合起来，为玩家与埃蒙这个要毁灭整个星系的强大敌人的决战设计一个史诗的舞台，让玩家设身处地地感受到星灵独特的种族个性：古老、高贵、统一的思想、先进的科技和寡少的数量。

阿坦尼斯将率领黄金舰队力图夺回在初代《星际争霸》中被异虫占领的母星艾尔，但他的进攻与埃蒙的计划发生了

冲突，黑暗生物埃蒙污染了星灵意识互相连接的精神网络卡拉，召唤出混元体大军开始了进攻，阿坦尼斯和他的族人将被迫斩断与卡拉的精神链接，再次逃离艾尔，乘坐着一艘巨大无比的方舟战舰“亚顿之矛”穿越星系。“亚顿之矛”是远古星灵建造的三艘“诺亚方舟”之一，意在种族濒临灭绝之际用上面保存着的星灵火种延续自己的血脉，阿坦尼斯要带着新生星灵的全部剩余力量横跨整个星系，将散落各处的星灵部族联合起来，重建一个没有卡拉的文明，再夺回艾尔并向埃蒙发起决战。

在战役的游戏设计中，开发团队将继续《自由之翼》与《虫群之心》高度动态的关卡设计和整个剧情模式的大体架构，亚顿之矛承担了前两作中休伯利安号与利维坦的作用，是玩家管理部队和选择任务的中枢，升级要素则是提升亚顿之矛本身的各项战斗属性，用以在任务中辅助玩家，玩家在战斗中可以召唤亚顿之矛的种种强大武器和科技，例如歼星光束、时间停止等等。

新单位，新格局

多人模式方面最有趣的并不是资料片必定会加入的各种新单位，而是名为“执政官模式”的全新游戏模式，一个两名玩家共同操控一支部队的奇特玩法，这一模式起源于初代《星际争霸》的团队混战地图，在执政官模式中两名玩家组队同时控制一支部队与另外两名玩家对战，这样就可以让一名玩家专注基地运营，另一名玩家专注于部队操作，相比传统的2v2模式，执政官模式基于标准的1v1地图和平衡性，免去了2v2的平衡问题，又在很大程度上降低了复杂的基地和部队操作给新玩家带来的高门槛，开发团队并未表示这一模式在未来会处于何种地位，不过可以想象的是，它会是介绍新玩家进入《星际争霸Ⅱ》的敲门砖。

在新单位和改动方面，多人模式的开发进度还并不高，新单位的设计和数值也都没有定型。人类获得了两个新单位：大力神（Herc）和旋风（Cyclone），前者是兵营建造的1本步兵单位，攻击方式为近战，使用爪钩来快速接近目标，升级后可获得溅射攻击；后者则是重工厂出产的小型战车，拥有移动攻击和锁定目标提高伤害输出的技能，在现场试玩与职业选手的演示中让人大呼imba。

异虫的单位改动最为明显，备受诟病的虫群宿主的孵化技能现在是手动开启，也降低了蝗虫的持续时间。新单位里潜伏者（地刺）的回归让老玩家欢欣鼓舞，由蟑螂变异而来的全新攻城单位毁灭者则是力场的克星。

星灵的改动在机制上最为突出，折跃的时间提高和易伤效果会让星灵后期的狂热者快速增援和空投大受削弱，不朽者刚毅护盾的移除主要针对它对于人类机械化打法的克制。新单位只公布了一个干扰者，它是来自机械台科技的轻型单位，可以开启净化新星技能，获得暂时的无敌和移动速度加成，对敌人造成大量的溅射伤害。

而对游戏格局影响最大的莫过于经济系统的变化，初始农民数量从6个提高到了12个，水晶矿和瓦斯矿的容量也显著降低了，这使得玩家需要更早和更有攻击性地开启更多的分矿，当然更快的前期经济收入是否会带来更多激进的一波打法也是需要更多实际测试才能平衡的。开发团队希望能在2015年初让游戏进入Beta测试，到了那时，更多的战术才会被发掘，也会有更多的平衡性改动做出。



亚顿之矛的剑桥，与休伯利安号或利维坦上的对应区域功能相同


在这个任务中玩家需要与时间赛跑，阻止一个轨道平台坠入克哈星的大气层



获得的额外资源用于升级亚顿之矛的强大武器



选择任务目标的星图界面也与前两作大同小异


战争议会是管理已经解锁的部队的地方，面前有个巨像在卖萌

《炉石传说》：不靠谱科技大碰撞！

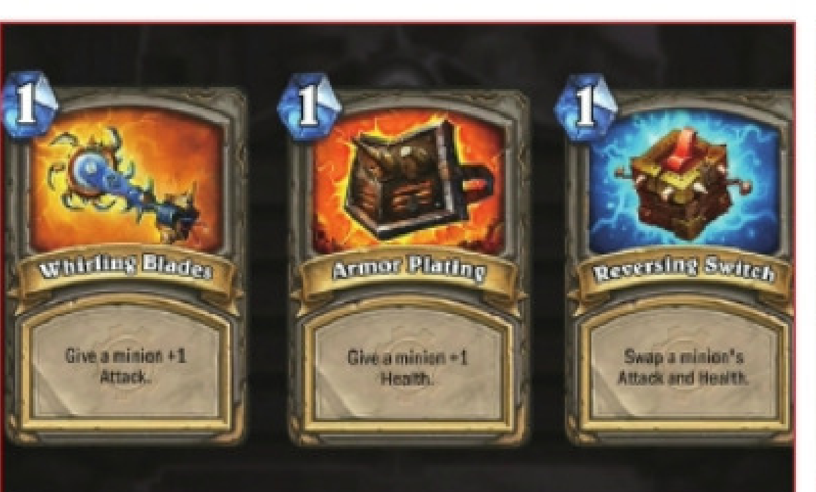
大热的《炉石传说》在暴雪嘉年华上迎来了第一部真正意义上的资料片《地精大战侏儒》，众所周知，地精和侏儒这两大魔兽宇宙中的娱乐种族以不靠谱的科技著称，爱爆炸的地精和总是出错的侏儒的碰撞注定会乐趣横生。

资料片将引入超过120张的全新卡牌，地精与侏儒都无限热爱的机械将成为新的生物类型，而随机性将是这个资料片的主题，毕竟，谁知道地精和侏儒的科技什么时候会爆炸呢？像是“抽到此牌时对所有角色造成2点伤害”的烈焰巨兽；“有50%几率攻击错误目标”的食人魔忍者（这也是所有食人魔新卡的共性）；“亡语：召唤一个随机的2费仆从”的有人驾驶伐木机；“将一张地雷放入对手的手牌，若对手抽到它，对他造成10点伤害”的钢铁战蝎……如此大量的卡牌必将彻底改变《炉石传说》的游戏生态，带来更多新的玩法和牌组，也是一个卡牌游戏保持活力的必然途径。

另外，12月《地精大战侏儒》的发布也标志着《炉石传说》的两大重要里程碑：首先，Android平板版本将于本月发布，让更多的玩家能够进入《炉石传说》的世界，不过手机版就要继续延期到明年了；第二，众望所归的观战模式终于要加入游戏了，玩家可以将自己的天梯或竞技场比赛向好友列表中的玩家开放，让好友前来观战，也可以指定玩家赋予他们观战的权利，这将为游戏的竞赛直播和社交体验带来巨大的提升。



观战模式下游戏会提示你谁正在观看你的比赛



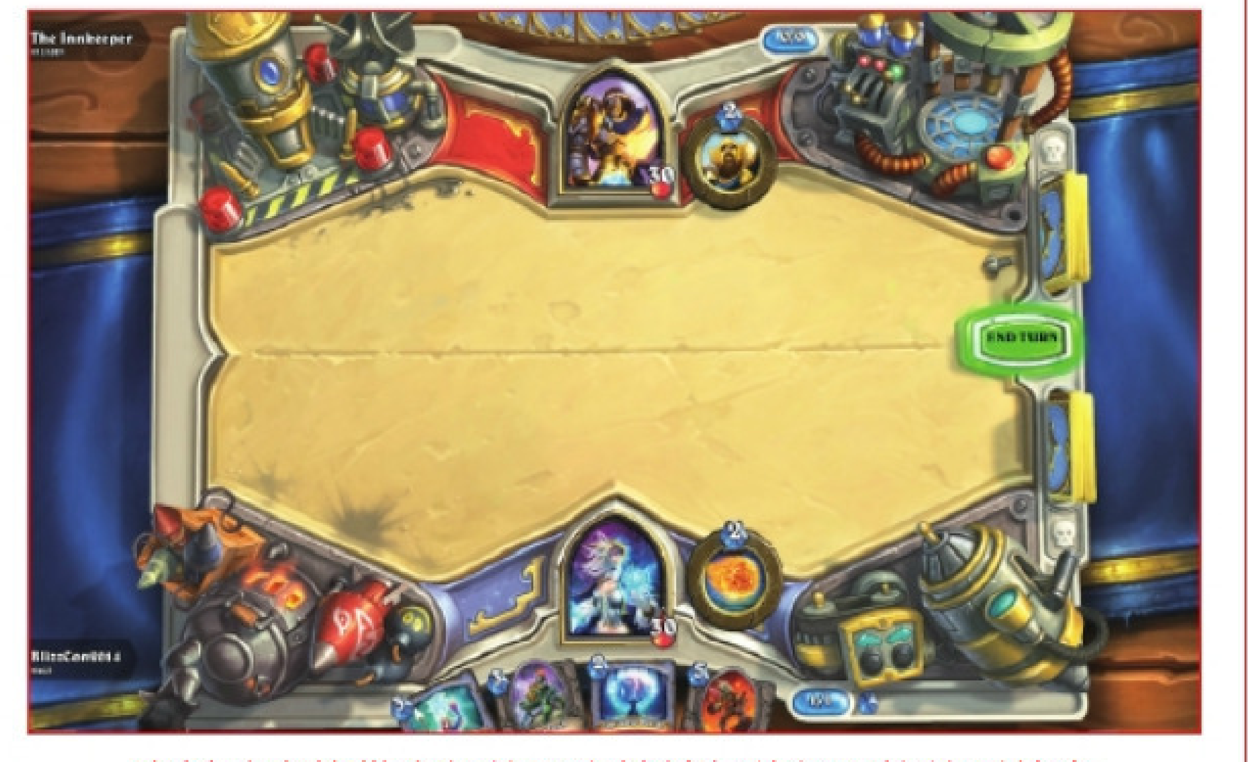
机械单位死亡会随机给予玩家名为“零件”的1费强化法术



超级二五仔！我就问你怕不怕！到底怕不怕！



地精和侏儒这两个种族天生散发的逗比气质是这个资料片的设计主题



资料片也将带来新的具有地精与侏儒风格的对战盘

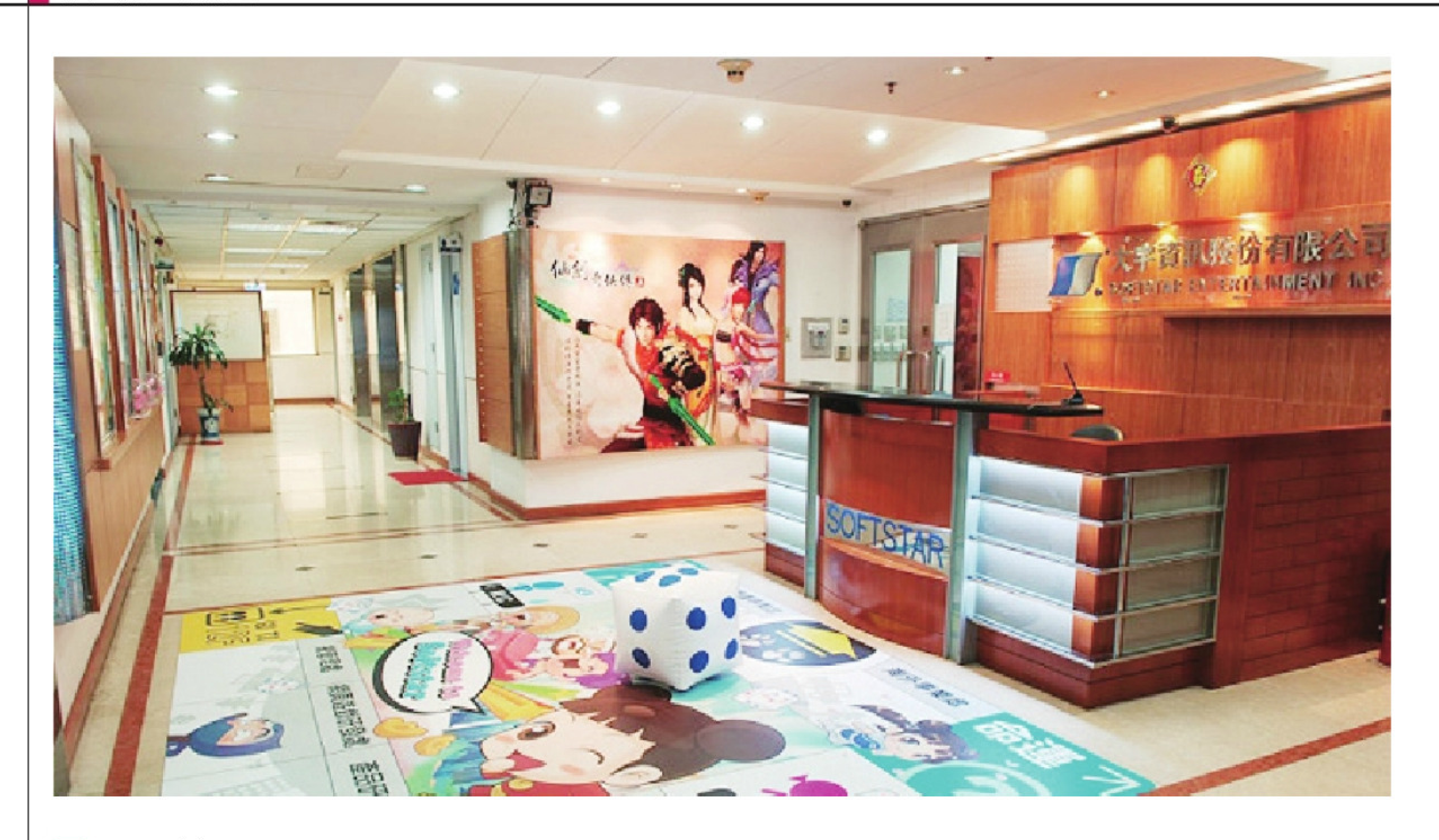
结语：新挑战，新时代

2014年的暴雪嘉年华在一系列让人意想不到的地方给了我们惊喜，《守望先锋》的公布是暴雪在《炉石传说》之后，又一次对全新领域的大胆挑战，《炉石传说》已经成为全球最热的游戏话题之一，入围了众多媒体的年度最佳提名，这对一个全新的品牌来说是难得一见的，《守望先锋》是否会延续暴雪小项目新领域的成功典范非常值得期待，同时它的成熟设计和极高的可玩性也值得所有竞技场FPS玩家关注。

而在其他产品线上《暗黑破坏神》《星际争霸Ⅱ》《魔兽世界》《风暴英雄》的稳步进化则是我们意料之中的，《虚空之遗》作为《星际争霸Ⅱ》这个传统RTS最后巨人的全新一作，也将是全球玩家关注的焦点。

而在另一个领域，《魔兽争霸》电影则在未来的两年内不仅为游戏界，也为娱乐界所高度关注，它是否能打破游戏改编电影的颓势，甚至开创游戏品牌到电影品牌的成功先例？

2014年的暴雪再一次向世界证明，自己拥有全世界最具热情的玩家群体，自己仍然是一家具备开拓能力的业界顶尖开发商，也仍然具有开创新领域迎接新挑战的决心，2015年的暴雪嘉年华，我们再见！



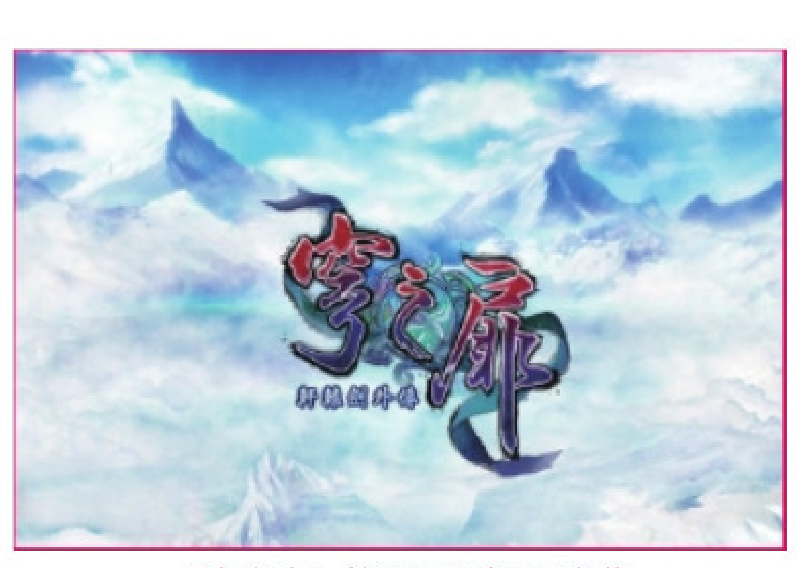
“大宇很忙”折射出什么?
新时代浪潮下“华人迪斯尼”的IP战略

■北京 slivershark

大宇资讯股份有限公司为一家上市公司，成立于1988年。作为华人原创单机游戏两岸第一品牌，大宇资讯同时掌握两岸三地的产品研发、行销通路及网络游戏经营等产业上下游市场，在自创品牌的基础上开发超过140套单机游戏。公司旗下《仙剑奇侠传》《轩辕剑》《大富翁》是大宇闻名世界的三大游戏品牌，三大单机游戏在两岸市场已累积销售570万套，为最高记录保持者。最近，大宇资讯有点忙，这家一向低调的老牌游戏公司在新闻媒体的上镜率很高。

1、2014年10月20日，大宇资讯宣布，PC单机游戏《轩辕剑外传——穹之扉》明年1月发售，《天使帝国4》明年4月发售，《仙剑奇侠传6》明年7月发售。手机游戏部分，与腾讯合作开发的《仙剑奇侠传》手机游戏预定11月在中国上市，与畅游合作开发的《轩辕剑》手机游戏则预定12月上市。

2、2014年10月21日，大宇资讯与华亿传媒集团和上海新文化传媒宣布组成品牌游戏与影视精品跨界融合的战略联盟，将以大宇资讯旗下享誉华人界的《轩辕剑》《仙剑奇侠传》《大富翁》《明星志愿》四大系列产品展开全方位的影视娱乐产品服务，目前确定将拍摄 4K3D 电影《轩辕剑》、大型网络定制剧《轩辕剑外传——汉之云》、以《明星志愿》为基础的时尚综艺节目以及《大富翁》电视剧与电影。而《仙剑奇侠传》目前确定的是明年将推出舞台剧，此后还会有连续剧、电影计划。三方宣布将整合彼此的资源包括大宇自有经典IP，上海新文化的影视制作与华亿的行销策划，投资、版权代理等，透过各种影像、传播媒体、音乐、表演等文创产业呈现内容，以创造大宇 IP 最大价值。



《穹之扉》将于2015年1月发售



大宇资讯与华亿传媒和新文化传媒组成品牌游戏与影视精品跨界融合战略联盟

3、近期大宇还传来了关于维权成功的好消息。大宇针对由赤霄网络代理的《炼妖录》，上海晟旗网络开发、福州云顶网络与福建天棣互联资讯联合运营的《来自仙剑的你》两款游戏进行维权，两家因使用《仙剑奇侠传》《轩辕剑》等相关名称、用语等造成玩家误会。呼吁各界尊重知识财产权，两家涉侵权企业发表道歉声明，并保证对产品作出相应的改变。

4、近日据多家媒体报道，在大陆的两家与大宇有着良好合作关系的代理商中，畅游收购了百游的单机游戏业务，并组建新的发行单机的子公司，未来将发行《轩辕剑》与《仙剑奇侠传》的单机游戏作品，同时畅游还有望与大宇在“轩辕剑”IP进行深度合作的基础上，再度获得“仙剑奇侠传”的IP。



《来自仙剑的你》官网就侵权问题向大宇致歉

这四则消息在本质上都是围绕着一个关键词——大宇旗下的经典IP，这也是大宇作为单机游戏时代领头羊，历时26年所创造出来的最宝贵的资产。这些资产的潜在价值随着近年来影视、视频及游戏行业共同出现的IP价值飞涨的现象而得到进一步挖掘，也让这家拥有众多享誉华人世界的经典单机系列游戏的老牌公司，在经历网游兴起单机衰落的10余年低潮期后选择了以IP授权影视化与手游化为未来发展战略核心的双重转型之路。

早在2003年，时任大宇资讯董事长的李永进就曾提出要朝“华人迪士尼”为长期目标迈进的发展策略，但网游的兴起，盗版的泛滥让单机游戏市场急剧恶化，大宇在这条道路上一直走得不顺畅。如今时机来了，大宇在新时代里将会迎来希望的曙光，下面我们一起来回顾大宇选择这条路所走过的一些历程。

大宇经典单机游戏IP影视化之路

早在上世纪的单机游戏时代，《仙剑奇侠传》巨大的成功一度影响了那个时代玩游戏还被视为不务正业的青少年（时至今日仍然在影响着好几代人），在上世纪90年代就有忠实的粉丝将《仙剑奇侠传》的电视改编权买下，不过却找不到合适的了解游戏的电视剧制作公司，直到3年半后遇上了唐人影视。本来唐人的总裁蔡艺侬也对游戏一窍不通，只是上网搜索了一下，发现人气很高，剧情也很感人，于是就与导演李国立决定拍摄，结果《仙剑奇侠传》电视剧在2005年春上映后一炮而红，创下收视神话并捧红了胡歌、刘亦菲、安以轩等演员。

《仙剑奇侠传》作为国内第一个从ACG文化产品IP改编成真人影视的作品，验证了启用偶像明星来演绎游戏剧本创作模式的成功，不仅让影视公司尝到了甜头，更让主流市场了解到了游戏这种亚文化产品的价值，之后唐人影视又先后拍摄了《仙剑奇侠传3》与《轩辕剑之天之痕》并延续了这种成功，后来也曾打算要拍《仙剑奇侠传5》，不过不知何故，就在开机那天又决定停拍。

这就是以往大宇在李永进担任董事长时期走上经典游戏IP授权影视化道路尝试的历程，不过这条道路并未成为大宇的核心战略，因为在10年间唐人只拍摄了3部电视剧，而且当时的环境下影视作品版权费用并不高，大宇不可能从这三部电视剧的授权费中获得巨额利益。在此期间，游戏市场发生了翻天覆地的变化，网游的兴起迅速取代单机而



电视剧《仙剑奇侠传》海报



电视剧《轩辕剑之天之痕》海报



电视剧《仙剑奇侠传三》海报

大宇将拍摄《汉之云》大型网络定制剧



大宇资讯、华亿传媒、新文化传媒与优酷土豆达成战略合作



北京软星研发的《仙剑客栈》SNS游戏

成为游戏市场中的主流，如今单机游戏每年的上市数量缩水至鼎盛时期的十分之一左右，而大宇在网游时代所推出的网游大多表现平平，或者是稍微火了一段时间后便难挽颓势。

从近年大宇发布的财报来看，往往只有在《仙剑奇侠传》与《轩辕剑》系列上市时业绩才有所抬头，而在整体营收方面几乎一直都在亏损，而且《轩辕剑》系列单机还曾一度面临着中断的命运，直到畅游购买了“轩辕剑”的IP研发端游《轩辕剑7》才又得以延续，不过大宇的经营状况仍然难有好转，最终导致了去年大宇的创始人兼董事长李永进被弹劾下台。

接替李永进职位的是新晋董事长涂俊光，据说其背景有着众多影视行业人脉的深厚资源，传言是否属实不得而知，但在他上任约1年之际的影视发布会以及其余有关IP的消息，都无一例外地从侧面证实了这一传言。可以说，大宇资讯在涂俊光上任之后才真正地启动经典游戏IP影视娱乐全产业链的泛娱乐化转型战略，前些天的影视发布会正代表着按照既定的步伐实施该计划的阶段性成果。

在李永进担任董事长时期，大宇只能被动地与唐人电影这家以拍摄青春偶像电视剧而著称的小公司进行影视业务的授权合作，而近几年间在业界与粉丝层中一直都存在着《轩辕剑》或《仙剑奇侠传》电影的相关传言，但传言迟迟没有动静，直到近期的发布会才终于尘埃落定。目前与大宇合作的是财力更为雄厚，且在制作、发行与公关以及IP授权代理方面有更强大资源的上海新文化传媒集团与华亿传媒集团，而且《汉之云》的电视剧也因为有优酷土豆的投资而作为其平台上的定制剧播出，还有《仙剑奇侠传》也已经确定搬上舞台剧后将在华人地区巡演100场。

以主打感人剧情或家国冲突为特色的大宇双剑系列均属于RPG的游戏类型，它们的影视化与舞台剧化并不让人意外，而休闲游戏《大富翁》的电影与电视剧化以及养成游戏《明星志愿》的综艺节目化则让人大出意料之外，可见大宇此番已经做好了旗下重要作品系列集体IP化大战略计划的准备，力求最大化地挖掘出经典作品的潜在衍生价值。有趣的是，反过来上海新文化也计划把旗下热门的影视作品如《一代枭雄》《新封神榜》等设计成游戏，开创游戏与影视作品深度结合的全新娱乐商业模式，对此涂俊光表示，他们有改编影视剧 IP 到游戏的能力，所以也有与上海新文化洽谈合作的可能性。

国内视频行业巨头为抢占市场份额曾经历过数年的烧钱大战，当年排名前两位的优酷与土豆在选择合并之后，本以为坐稳了第一把交椅，岂料却要面临百度爱奇艺、腾讯视频、搜狐视频等背靠巨头资源的后起之秀的连番冲击，如今行业第一的地位更是遥遥欲坠，在资金与资源均不及其他互联网巨头，热门影视作品版权被炒至天价的背景之下，发力于网络定制剧或自制剧便成为优酷土豆的最佳选择，这也正是优酷土豆如今与大宇以及两大传媒集团携手抱团，达成协议制定合作拍摄或网络首播等计划的目的。

大宇旗下品牌游戏与影视精品的结合，可以让优质且受欢迎的游戏及影视精品在跨界整合中发展出多元的类别及商业模式。除了出售影视作品播放权可以盈利外，更重要的是大宇能让旗下作品IP在知名度与受众上得到大幅加强，从单一的年轻游戏玩家受众辐射到各个年龄层的电影与电视剧观众，最终变得路人皆知。而这种情况必然会让IP进一步升值，对于赚钱容易，而社会接受度相对较难的游戏产品来说，这无疑又是一个双赢的选择。

手游催化国产单机IP的巨大价值

在发布会上，大宇还同时宣布了《轩辕剑外传——穹之扉》《天使帝国4》《仙剑奇侠传6》以及手游版的《明星志愿》都将于明年陆续上线，同时，大宇也已经和 Xbox One 签订协议，计划把大宇旗下作品转成适合电视平台的游戏，预定明年推出。这等于是宣告了大宇旗下除了“双剑”以外的其他知名单机系列还要继续开发新作，这对于广大的单机爱好者而言无疑也是一个好消息。

进入网游时代以来，大宇在网游市场上屡败屡战，如早在十多年前大宇就先后将《轩辕剑》改编为多部网络游戏，后来也曾开发《仙剑奇侠传》的网游，不过市场表现均难以令人满意。如今大宇仍然在开发双剑相关的页游与手游，如最近发布会上传出的大宇基于“轩辕剑”IP打造的页游《昆仑镜》将改成手游推出，去年北软也曾在腾讯平台上线了《仙剑客栈》的SNS社交页游版。这些端游、页游与手游都曾给大宇带来一定的收入，毕竟国内市场环境中网游远比单机赚钱。只是作为单机时代领头羊的大宇，在网游市场上所取得的成就，在其经典单机游戏巨大影响力之下显得黯然失色。

大宇在过去10余年间不断进军网游市场的努力并没有换来预期中的成功，

最终让其明白自己最擅长的业务还是做单机游戏，只是单机游戏市场的萎缩，几乎让大宇终止了《轩辕剑》系列的开发，其他的如《明星志愿》《天使帝国》等命运也无一例外，在近日传出明年将推出新作的消息之前，都曾被终止过。

这一切的改变，首先是来自游戏行业。2012年开始移动设备爆发，国产单机获得了一个新的机会——IP。随着2013年游戏行业真正步入手游时代，在2014年手游行业竞争的白热化更让优质IP的价值水涨船高，引发了一股又一股游戏厂商追求优质IP的收购狂潮。比如在触控代理发行，骏梦研发的《秦时明月》卡牌手游取得成功之后，畅游随即宣布花费重金买下未来五年《秦时明月》的独家手游改编权，并获得端游改编权，将在未来几年投入数亿人民币开发大型端游《秦时明月》。

另一个例子是：《尸兄》动漫的负责人之一摩西（网名）在知乎上曾经透露“去年曾想200万卖给某家CP但是未果”，而今年上半年《尸兄》的IP手游成交价对外宣称为5000万，一年之内上涨了25倍。腾讯方面还表示，其实拿下《尸兄》手游改编权的龙图游戏并不是出价最高的，但通过比较腾讯动漫认为龙图是最适合改编《尸兄》手游的公司。虽然这两个例子都是动漫IP，但同为属性相近的ACG文化作品，单机游戏IP的一个更大的优势在于，单机游戏的受众粉丝都是玩家，改编成手游、页游或端游后将会是玩家向玩家之间的转化，因此这个转化率要比其他类型的IP高得多，而且优质单机游戏数量更少，加上往往都经历过数年甚至一二十年的长期积累，因此其IP价值更为稀有。

手游不同于端游，更需要IP的支撑，也更缺乏培养自身IP的土壤。IP一直被认为是手游时代厂商们无法越过的一道坎，所以当国内手游行业爆发之后，手游的短平快特点和越发激烈的竞争促使CP们开始争取IP作为吸引玩家的手段，关于手游重量级知识产权的炒作、争夺，已经在中国市场上形成了一条复杂而混乱的产业链条。市场上盗版动漫IP的泛滥和正版IP授权的高门槛使得不少开发商开始将目光投向国产单机游戏的IP——国产单机游戏的IP成本不高，但吸量能力高，且用户忠诚，更方便于合作联动，这些都是国产单机IP的优势。

对于采用国产单机游戏IP的手游而言，双方可以互为补充，单机游戏为手机游戏提供丰富的剧情和世界观，而手机游戏则为单机游戏公司提供最快速的套现手段（授权费用与流水分成）。单机游戏虽然是几代玩家的回忆，但是只有回忆是不够的，还需要有后续发展的资金，所以有了IP授权与流水分成的收入，无疑相当于“拯救”了单机游戏产业，可以说，近几年手游行业的IP孵化工程对于国产单机的发展起到了举足轻重的作用。

移动游戏新浪潮下海外榜样公司带来的启示

移动游戏时代正在以不可阻挡之势席卷全球。在日本，众多老牌游戏公司如史克威尔艾尼克斯、卡普空等纷纷调整战略进行转型以迎接新的挑战，坚守自我的百年老店任天堂则遭遇了利润下滑直至大幅亏损、股价重挫等困境，新型的手游公司GungHo、MiXi等则异军突起，大有颠覆日本游戏市场格局之势。在日本的地位与国内大宇相当，同样拥有国民级游戏品牌《最终幻想》《勇者斗恶龙》等多个系列经典IP的史克威尔艾尼克斯，现在被玩家们戏称为“手游大厂”，原因是以往以主机与掌机为核心业务的史克威尔艾尼克斯目前正在大力发展移动游戏，不断地推出经典作品的手游复刻版，并为移动平台开发相关IP的手游，收到显著的成效。

美国的动漫巨头迪士尼一贯以来的商业模式均是以动漫制作为核心，但更加注重品牌的累积以及跨界合作和营销，在手游时代下又将开辟一条新的掘金之路，如动画电影《冰雪奇缘》的同名手游仅是采用了人物形象的三消休闲新游戏就拥有大批粉丝玩家，并辐射了许多非粉丝用户。而另一家动漫巨头漫威在《银河守卫队》真人电影上映的同期，也推出了同名的付费手游。钢铁侠、蜘蛛侠这些但凡有些名气的超级英雄也都出现在众多游戏大厂的作品之中。

这些活生生的成功例子，对于一心想成为“华人迪斯尼”的单机游戏公司大宇而言，只有充分发挥自己的所长，借鉴它们的商业模式，方能在移动游戏全球化浪潮来袭的当下，一举扭转以往在端游与页游时代持续亏损的不利形势，打开新的市场局面，迎来新的发展机遇。所以大宇的影视化与手游化IP授权并不是孤立的，跨界影视化可以积累更多不同年龄层次的粉丝，扩大其社会影响力，并为游戏品牌加分，让IP的价值得到更大的挖掘。这种影游结合的模式不仅产生了1+1>2的商业效应，也让更多人享受到这种影视作品和游戏的双重娱乐方式。这正是大宇在新时代浪潮下选择以IP授权战略进行双重转型的根源所在。


畅游研发的《轩辕剑7》复刻壶中世界设定原画



大宇授权腾讯开发的《仙剑奇侠传》手游



根据迪士尼动画电影《冰雪奇缘》改编的同名三消手游



消费粉丝情怀，腾讯《仙剑奇侠传》手游的成功能长久吗？

■北京 slivershark

今天，由大宇正版授权，腾讯开发的《仙剑奇侠传》官方手游在11月20日登陆iOS平台后，仅用一天便登上AppStore畅销榜与免费榜的双榜榜首位置。这款备受瞩目的获得正版授权的国民级单机IP的“仙剑”手游品质如何？到底值不值得对“仙剑”怀有深厚感情的粉丝玩家去尝试呢？

腾讯为何会购买《仙剑奇侠传》IP做手游？

对于电子游戏而言，智能机手游也不过是近几年才开始兴起，比起1971年美国麻省理工在校学生Nolan Bushnell设计的第一个街机游戏《电脑空间》仅仅晚了不到40年，而比起最早在功能机上的手机游戏——1997年Nokia 推出的手机内置游戏贪吃蛇(Snake)大约晚了十几年，但进入智能机时代以来，手游的发展异常迅猛，就连早已坐上世界第一游戏霸主地位的腾讯也不会放过这块正在迅速发酵膨胀中的蛋糕。

在今年四月份腾讯举办的互动娱乐发布会上，据官方数据披露，在整个腾讯游戏平台，移动游戏已经占据所有代理和自研项目80%的比例。可见腾讯手游应该是马化腾极为骄傲的一个项目，虽然腾讯游戏部门赚钱的主力还是《英雄联盟》《穿越火线》《地下城与勇士》等少数几款端游，但从今年手游占比高达80%来看，腾讯已将未来押注在手游上面，而腾讯手游的收入也增长迅猛，从去年Q4到今年Q2，手游的收入从6亿人民币增长到18亿，再到30亿，直到Q3因为发布新品较少才下降到26亿。

手游给腾讯带来了无比巨大的利润，尤其是登陆微信平台的手游横扫各大收入榜单之后，手游以成本小收益高而引得腾讯旗下各大工作室纷纷立项做手游。正因如此，在今年被称为手游IP元年，热门IP价格飞涨的背景下，腾讯向大宇购买了《仙剑奇侠传》系列的国民级单机IP，并于近日推出该正版IP的官方手游。


DNF至今依然是腾讯游戏的盈利主力军

国民级别IP的又一次Q萌化

腾讯为何会购买《仙剑奇侠传》IP做手游？

《仙剑奇侠传》手游公测之后，大批“仙粉”慕名而来，对于这批以玩单机游戏为主的老玩家来说似乎还不能适应手游充值还要区分VIP等级的这一游戏规则，看到不少“仙粉”在贴吧留言：为什么会有VIP特权系统？这个系统使得土豪与贫民之间的界线分明，而且平民玩家不砸钱充值，就不会获得与充值金额相对应的VIP等级特权，甚至会有无法玩下去的感觉。在这些老玩家看来这是逼着用户充钱，《仙剑奇侠传》官方手游是用钱砸出来的游戏，这样还是“仙剑”的初衷吗？

自大屏智能手机兴起以后，手机游戏已经开始抢占页游、端游的市场。每个月都会有大量新作品涌入市场，总的来说国内能够称得上精品的大作却是凤毛麟角，同质化严重。腾讯的山寨作品可谓在这方面挑了大梁，今年11月20日在安卓与iOS双平台公测的《仙剑奇侠传》官方手游则让大家看到了一款山寨国内卡牌游戏《热血兄弟》的影子。

《仙剑奇侠传》官方手游采用“仙三”的《御剑江湖》作为开场音乐，进入游戏我们便出现在李大娘的客栈内，随着李逍遥和李大娘拌嘴的剧情发展，可以说游戏的初期剧情是以《仙剑奇侠传》为蓝本，还原“仙剑”故事的改编之作，也是无数玩家慕名而来的缘由。游戏在玩法上拼凑一些较为成功的卡牌游戏元素，如战斗模式沿用了比较老式陈旧自动战斗系统，虽然游戏原封不动地引入了“仙剑”三代系列的五种属性相克的系统，具有一定的策略性，但在《刀塔传奇》开启动作卡牌手游的新潮流后，这种落后的战前策略性偏弱的自动战斗模式便显得无聊至极。

不过由于《仙剑奇侠传》手游模仿的是上海纵游于2013年推出的《热血兄弟》，而非以往最具有代表性的《我叫MT》与《大掌门》这两大卡牌手游的模式，因此其上阵角色与大多数采用二

维平面卡牌有所不同，取而代之的是具3D立体感的角色造型，这让许多冲着喜爱的“仙剑”经典角色而来的玩家稍感欣慰，不至于看着几张没有立体形象的卡片在做无聊的自动战斗。

游戏为了配合剧情加入了类似于《大掌门》“缘”系统的“仙缘”玩法，有仙缘的伙伴上阵会有特别属性加成。在游戏中可以与经典人物进行互动，虽然经常会莫名其妙地被拒绝。《仙剑奇侠传》官方手游的游戏画面非常Q萌，对于很多不同年龄段的玩家都有很大的吸引力，在剧情、音乐也上基本保持了经典单机游戏的原汁原味，但在玩法上却是完全模仿其他的卡牌手游，可以说是一款获得大宇正版授权IP，玩法却基本是山寨的《仙剑奇侠传》手游。

腾讯打造了一款好手游，但是玩法山寨称不上经典

腾讯在这款游戏上是下了血本的，游戏打造得看似很用心，如取自于原版单机的经典音乐与剧情，不过这一切都无法掩盖它山寨自其他已在市场上取得成功的卡牌手游的核心玩法。这些从各种作品采集而来的闪光点的确打造了一款不错的手游，然而无法复制原版单机游戏的真正经典。

腾讯山寨之王的名声在外，很多玩家对于腾讯并不排斥，对于它的新游总是抱着一种玩味的态度。调侃腾讯山寨似乎是一件稀松平常的事情，至于腾讯为什么山寨也不会有人去深究，只要游戏做得不错，玩家也总乐于去砸钱玩。如果碰到爱较劲的土豪玩家，腾讯便可以大肆圈钱。这事如果要摆到台面上来说，玩家真的在意会在游戏里花多少钱吗？

当这款游戏取得市场成功的同时，有多少人是因为这是腾讯旗下的作品而纵容它的山寨行为，有多少人是因为原作而赞美它，又有多少人是真正赞美它而溢于言表的？因此，当一些单机“仙剑”粉丝慕名而来时，甚至会认为游戏中VIP付费系统是那么的碍眼，我想这其中必定不是因为这批玩家不愿为“仙剑”掏钱，而是就这款游戏来说，为之疯狂付费的动力还差那么一点。改编的“仙剑”手游毕竟是个只为快速赚钱的产品，腾讯也许期望可以出品一款经典游戏，但是为了赚快钱，却做不好一款真正的经典游戏，如此一来便浪费了“仙剑”这一国民级的黄金IP。



《仙剑奇侠传》的模式就来自于它：《热血兄弟》



游戏之中的诗词

没有灵魂的一款游戏

任何一款游戏的研发都要经过立项和创作阶段，一款成功作品都离不开最初挑选题材和确立游戏内容深度两个方面，为了吸量与制造更高期待度，也为了更好塑造世界观，现在市场上的手游一般会选用经典电影、文学著作的IP来进行改编，甚至会选用已有的老游戏作为二次改编的题材，国内能够真正自己创作故事脚本的游戏并不常见。《仙剑奇侠传》官方手游就是选择PC端的“仙剑”单机系列作为IP来研发，游戏里的人物和故事情节为大部分玩家所熟悉，这样做可以省去产品推广前期让观众熟悉和认可游戏的大量工作，并且“仙剑”IP的知名度可以增加手游版的吸引力和号召力。

然而这仅仅是游戏的外壳，其核心价值在于游戏内容想要表达一个什么样的态度。毋庸置疑“仙剑”单机系列是非常成功的，塑造的经典形象在一代人心里占据了重要的位置，包括之后改编的电视剧也大获成功，让不爱玩游戏的观众了解这款游戏，并且深深地喜欢上游戏中塑造的角色。这其中非常重要的一点就是游戏的立意，即这款游戏的态度，对于爱情、生命的态度。腾讯这款官方手游的确是一款大作，它吸收了很多经典游戏的元素，甚至可以说在剧情上高度还原“仙剑”剧情，但是山寨的核心玩法让它除了快速赚钱外无法创造出新的价值。

我并不是想深挖腾讯这款“仙剑”手游究竟做得好或不好，只是想强调游戏本身制作的立意才是玩家为之疯狂为之砸钱的价值所在。玩家不吝啬为游戏花钱，不论是RMB玩家还是非RMB玩家，玩游戏最大的动力是喜欢这款游戏。“仙剑”系列游戏讲述的每一个故事都有自己的态度，而这些架空在历史题材故事里的爱情观与价值观，并不是属于古代的观念，反而与现代人们生活中遇到的问题相联系，因此才能触动玩家的内心。最重要的是玩家认同“仙剑”的态度。当一个拥有人类普遍情感的人，面对社会已经形成的价值观，应该如何取舍？是坚持自己的信仰还是获得外界的认可，“仙剑”系列的剧情给出了自己的答案，并感动了一大批玩家，因此玩家愿意为“仙剑”疯狂。而《仙剑奇侠传》官方手游并没有这样的态度，游戏形式大于内容。

借用一位“仙剑”粉丝的评价：“仙剑”做手游的想法是对的，能赚到一些资金也是没问题的，大宇也可以拿到一部分流水分成。可是啊，我们的经典品牌现在走的却不是上坡路，腾讯将手游设计成玩法山寨的卡牌手游不是最合适的。这样过度消耗品牌影响力而不真正地拿出诚意去制作一款优质产品，只指望消费粉丝玩家的情怀，对于已经取得市场成功的“仙剑”手游来说，或许难以持续地火爆运营，而对于“仙剑”系列的品牌也不是长久之计。P



十一月PC单机游戏一览

11月可以看作是年底前一个大作云集的时段，不少作品憋了一年的大招都准备在11月放出，大作的碰撞也让11月的游戏质量高下立见，无论前作的品质有多高，新作依然需要以过硬的质量来证明自己，否则就是见光死，比如悲剧的《刺客信条：大革命》。

很庆幸本次前线地带在“大革命”推出之后才截稿，否则小编也要被这一次的“法国主场”坑倒。相比之下“使命召唤”“龙腾世纪”就靠谱多了，同为续作，表现真是有天壤之别。

11月姗姗来迟的还有《实况足球2015》。本作的竞争对手《FIFA 15》早在2个月前就已经上市，现在的“实况”真的连正面对抗的勇气也没有了吗？唯一的好消息是，在“实况”推出的这个11月里，至少没有其他体育游戏来挤兑它了。

当然，无论有多少大作云集，每个月该来的冷饭依然会来，该跳的票也依然会跳。比如《乌鸦的悲鸣》就从上个月跳到了本月，而多年之前的主机游戏《战场女武神》也于11月推出PC版，看来SEGA是紧跟SE的步伐，把以前拿得出手的游戏都推到PC平台来，最终目的恐怕也是醉翁之意不在酒，而在于为手游宣传IP吧。

游戏名称	英文名	类型	发行时间
使命召唤：先进战争	Call of Duty: Advanced Warfare	第一人称射击	2014年11月4日
以撒的结合：重生	The Binding of Isaac: Rebirth	动作角色扮演	2014年11月4日
刺客信条：大革命	Assassin's Creed: Unity	动作冒险	2014年11月11日
战场女武神	Valkyria Chronicles	角色扮演	2014年11月11日
乐高蝙蝠侠3：哥谭之上	LEGO Batman 3: Beyond Gotham	动作游戏	2014年11月11日
实况足球2015	Pro Evolution Soccer 2015	体育竞技	2014年11月13日
龙腾世纪：审判	Dragon Age: Inquisition	角色扮演	2014年11月18日
孤岛惊魂4	Far Cry 4	第一人称射击	2014年11月18日
乌鸦的悲鸣	Raven's Cry	动作冒险	2014年11月27日



使命召唤：先进战争

■英文名：Call of Duty: Advanced Warfare ■类型：第一人称射击 ■制作：Sledgehammer Games ■发行：Activision ■上市时间：2014年11月4日

本作为Sledgehammer Games开发的“使命召唤”最新作，也是系列的正统续作。游戏的故事背景设定在近未来，有许多先进的武器与载具登场，其中包括外骨骼装甲，功能强大的各类枪械。或许有玩家要怀疑这些新奇玩意儿的真实性，不过在游戏里一窥未来战争的面貌也是一种不错的体验。

游戏中玩家扮演一位名叫Mitchell的美军士兵，后来Mitchell应邀参加Atlas，成为Atlas私人武装公司的一员。游戏早期，全球受到类似“911”的恐怖威胁，世界上许多主要城市都遭到破坏，犯罪者正是KVA——一家资金充足的国际恐怖分子组织。玩家需要找出KVA的幕后黑手，消除恐怖分子对世界的威胁。

除了单人游戏之外，游戏还有强大的多人合作模式，支持4人在线或者2人分屏模式，一共有3个职业可选。对于这样一款FPS游戏来说，多人模式是游戏的另一半灵魂，在近未来科技的支持之下， 战斗形式也会发生不小的变化，这种变化尤其体现在本作的外骨骼装甲设计上，至于其中的乐趣就要由玩家亲自去挖掘了。



龙腾世纪：审判

■英文名：Dragon Age：Inquisition ■类型：第一人称射击 ■制作：BioWare ■发行：EA ■上市时间：2014年11月18日

这年头，续作的最大问题就是如何处理与前作的关系。沿袭太多的东西会被看作是不思进取，而过多的创造则被人吐槽“不如去开发一个新作”，当然比这些问题更糟糕的是当续作推出的时候，玩家都忘了前作讲了什么。

《龙腾世纪：审判》由BioWare Edmonton 和 BioWare Montreal两个工作室共同开发，与DICE合作，采用Frostbite 3引擎渲染游戏世界，逼真的画面结合BioWare擅长的叙事手法，呈现出一个多元而真实的世界。游戏讲述了大灾变事件使西达斯大陆陷入混乱，巨龙笼罩世界，平和国度化为战争之地，魔法师与圣殿骑士全面对抗，玩家需要控制一支新的种族来重新定义秩序，扫除混乱。

游戏对前作有许多继承，比如源于《龙腾世纪：起源》的战术视角，让玩家可以更灵活地克敌制胜，借鉴2代重新设计的游戏系统兼顾激烈战斗与战略战术，丰富而庞大的世界背景则允许玩家自由地探索。游戏内容称得上为玩家在年底送上一道欧美RPG大餐。



生化危机：启示录2

■名称：Resident Evil:Revelations 2 ■制作：CAPCOM ■发行：CAPCOM
■类型：冒险 ■发售日期：2015年春 ■文 老黑

游戏拆着卖，僵尸随手打

自从《生化危机》（Resident Evil）系列走上“动作射击”这条不归路之后，关于“回归原点”的呼声就一刻也没有停止过，“启示录”这一子品牌正是CAPCOM的一次尝试，而它也的确取得了不错的反响。在即将于2015年初问世的Resident Evil:Revelations 2（以下简称“启示录2”）中，我们将找到更多属于“生化”系列本源的东西。

新老女汉子齐上阵

“启示录2”的故事设置在RE5与RE6之间的断层，主角也将首次使用双女主角的搭配方式。“参演者”分别为自从“维罗妮卡”之后就再也没有正式出现过的Claire Redfield，以及Barry Burton（一代男配角，S.T.A.R.S小队枪械改装大师）之女Moira Burton。故事背景非常类似于“维罗妮卡”：两位角色被绑架到了一座孤岛之上，而那里恰恰爆发了新一轮的生化危机。故事也会自始至终处于诡异的氛围之中：两人组的一举一动，都在神秘人物的监视之中，她们也要像《电锯惊魂》中那些“游戏”的参与者们那样，完成一个个预设好的“试炼”，揭开背后的真相。

两位不同年龄层的女主角，在性格和技能上也存在着互补性。Claire早已不再是那位肩上别着猎刀，骑着摩托车到处闲逛的女大学生，再一次身处险境的她始终会用淡定来回应一切。Moira在得知父亲同安布雷拉之间不为人知的历史之后就变得相当叛逆，她急于用行动来证明自己才是能够代表巴里家族的人。由于误会，她甚至为了同那位爱好摆弄枪械的父亲“划清界限”而拒绝使用任何火器……

本作依然采用了越肩视角，但给人的感觉，更像是一部RE1、RE2时代的复刻作品，非常强调生存压迫感。异次元储物箱、网格式的道具栏（整备道具过程中可以自动暂停游戏）、“坦克”式移动方式、打字机存盘等等经典设计全面回归，子弹的供给量也相当吝啬，你甚至经常要依靠小刀这根救命稻草。游戏并不强调清板，打死丧尸和变异生物未必能够掉落补给品，你的唯一任务就是让自己活下来。总之，“启示录2”更要求玩家用“逃”，而不是“打”的方式回避危险。

不过和RE5、6两作不同的是，本作的双主角并不能够在单人游戏中同时作战，当然也不像RE4之前的作品那样，让两名主角在剧情过场中说上几句话之后，就在各种“不可抗拒力”的作用下分道扬镳，各忙各的事了。其角色切换机制，非常类似于“生化0”。两名角色拥有各自的特殊能力，在解谜环节，玩家需要实时切换她们的控制权（演示版中为PS4手柄的“三角”键），配合完成各种谜题——起码在冒险流程中，我们不用担心由AI扮演的队友各种神经刀和拖后腿式的演出了。

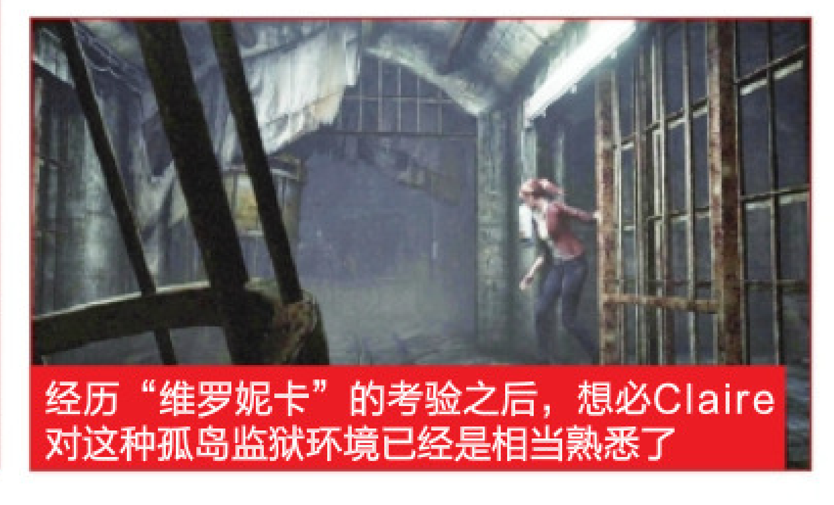
在一个寻找钥匙开门的简单谜题中，玩家需要从一具被倒挂在吊灯上的


这位妹子是不用枪的


Claire又有机会耍小刀了


本作的画风将重回阴暗风格


战斗中完全不用管2P角色的死活


经历“维罗妮卡”的考验之后，想必Claire对这种孤岛监狱环境已经是相当熟悉了

警卫尸体身上获得钥匙。首先，我们需要使用Claire一枪射断绳子。而Moira的任务，则是使用她的手电筒，在楼下伸手不见五指的黑暗中寻找尸体可能掉落的位置。在这个过程中，依然需要两名角色之间的配合。比如在发现钥匙在掉落过程中挂在一根管材上面的时候，又需要切换回Claire，将其一枪射落到地面。

在发现门锁是坏的之后，“美少女汉子”Moira拿出了随身携带的撬棍进行暴力破门，此时玩家又需要切换回Claire，用手枪来延缓背后涌出的尸群的攻势。从纽约动漫展（New York Comic Con）的20分钟Demo所展示的情况来看，Moira还能够用手电从背后砸晕丧尸与人类敌人，然后拿撬棍砸烂对方的脑袋——非常霸气的体术攻击。这只堪称“要你命3000”的手电所射出的强光，还能造成丧尸以外的那些拥有完整视觉敌人暂时失明。根据制作组的介绍，自从RE5时代开始就大受欢迎的合作模式在本作中也是存在的，因此我们非常期待靠这两种新道具，组合出更多匪夷所思的战术来。

从敌人的表现和分布情况来看，“启示录2”的确没有任何的潜规则——比如专门给玩家当“运输队长”的傻瓜僵尸，或者是相对安全的死角。即便是最低级杂兵，也绝不会慢吞吞地朝主角们靠近。在躲避危险的过程中，可能会进入更大的陷阱，比如把门打开之后涌出了比追兵数量还要多的丧尸……本作增加的回避（试玩版为PS4手柄上的“圆圈”键）动作的确可以让我们在一对一过程中躲开很多危险，不过在被丧尸包围的情况下，几乎不会有生还的可能。

章节制发售方式

考虑到“生化”品牌的号召力已经被严重透支，为了挽回玩家的信心，“启示录2”不会再采用传统的游戏发行方式，而是改成了类似《行尸走肉游戏版》（The Walking Dead the Game）的章节制模式。CAPCOM每周会放出一集（Episode）的下载，售价为5.99美元，共计四章。值得美剧迷注意的是，每章结束之后，都会出现“Next time on Resident Evil: Revelations 2 ”的下集预告，让玩家对接下来可能发生的故事有一个前瞻。同时“新剧”到来之后，也会对上集的故事进行前情回顾。而玩家在剧情分支中进行的关键选择，也会在剪辑中得到体现。玩家也可以以优惠价格购买季票，或者是等全部章节放出后购买享受折扣的实体收藏版（40美元）。

在RE6这部刻意追求大片气场，结果彻底玩脱的失败之作之后，CAPCOM的确开始认真反思“生化”的未来，并且重拾“小而精”而不是“大而全”的制作思路。本作采用的章节制发售模式，似乎也在暗示这将会是一部扣人心弦的电视剧，而不是一部场面华丽，内容却空洞无物的商业大片。祝福这部“生化”新剧好运！



死亡岛2

■名称：Dead Island 2 ■制作：Yager Development ■发行：Deep Silver ■类型：角色扮演 ■发售日期：2015年第一季度 ■文 莽月飘零

加利福尼亚丧尸无双！

丧尸题材从上个世纪的默默无闻到如今的百花齐放的确是一个好现象，丧尸从恐怖系中的小众题材俨然已经自成一派，并逐渐成为一种文化，如今丧尸题材已经从亚文化逐渐走入了主流文化之中。无论影视还是游戏，丧尸文化也呈多元化发展的趋势：美剧中恶搞屠尸流的《死亡谷》就极不正经地拿丧尸开涮，借助丧尸展现人性丑恶面的丧尸版伦理剧《行尸走肉》因拖戏而逐渐走向失宠的边缘，在烂片与神片之间徘徊的"废土流"神剧《丧尸国度》在"解药君"即将成丧尸王的节奏中将全季推向高潮。丧尸题材游戏就更加大放异彩，以神预告片成名的沙盘生存类丧尸游戏《死亡岛》系列的新作《死亡岛2》（Dead Island 2，以下简称DI2）显然也想给玩家带来一个不一样的丧尸游戏。

这次不再局限于小岛

我是个不喜欢谈论八卦的人，但是要谈论DI2我们就不得不首先来谈一谈制作商与发行商之间的八卦。早在DI时期开发商Techland就与代理商Deep Silver的关系不那么稳定，我们虽然不好猜测为啥两家的关系时好时坏，但这与当时不断传来DI跳票以及各种项目取消与辟谣这种死去活来的消息不无关系，对于Techland而言一个极坏的事实是，DI的IP实实在在的捏在开发商"深银"手里。这一次的DI2发行权依然被"深银"牢牢握在手里，但是制作商却易主，由开发过《特殊行动：一线生机》的Yager Development接手，而Techland没有了版权只能另开新灶，由于DI的成功，或者说DI预告片的大成功而积累下来的资源，Techland有机会投入跑酷虐尸游戏《将逝之光》的新项目之中。所以让我们先祝愿玩家们能够对跑酷杀丧尸这种稍有奇怪的组合有兴趣，再来进入正题。

DI2显然将这个品牌中的"岛"字完全颠覆掉，游戏设定于前作的一年后，巴布新几内亚巴诺伊岛上的病毒已经扩散到了全世界，美国加利福尼亚州是这一作的舞台。是的，这一次不再有小岛，而是整整的一个州，加州的经典地标都会在游戏中被还原，圣莫妮卡海滩、好莱坞山丘等等都是玩家们与丧尸周旋的绝佳场所。由于制作商对故事方面讳莫如深，目前还不清楚DI2的故事风格将如何定位，不过依据制作方种种举动来看，剧情上想必也不会有前作那么有深度，我们的期待点也应该适当转移了。

那么问题来了：虐尸游戏到底哪家"姿势"高？

虐尸更爽快，MF更犀利

没错，忘掉前作DI和资料片《激流》的"你不笑我就咯吱你"式恐怖吧，也忘掉那些极富魅力的海岛风情吧，DI2带给玩家的则是MF和多人合作，而这两种玩法的根本核心还是在于

一个“爽”字诀。DI2中不再有苛刻的携带量，不再有严酷的补给限制，不再有古板的武器携带种类限制。这一次玩家身上可以背着数杆大枪加上百发子弹、手里捏着自制非主流电刀和大铁锤、兜里揣着肾上腺素和治疗剂，冲进丧尸堆里大开杀戒。

重头戏来了，虽然仍以现实为依托，但DI2的设定与现实不再贴合那么紧密，也将不再严谨，这意味着游戏中的超现实内容也会更加丰富，DIY武器尤为如此。在DI2中前作经典的电刀已经不再经典，火焰手枪能射出带有灼烧效果子弹，在打中一个丧尸之后大火会蔓延到临近丧尸身上，扳手与液氮组合而成的冰冻扳手能够在击打时将丧尸瞬间冰封，割草机片与电钻的组合在丧尸堆中完全就是一台大型联合收割机。更加带劲的是，武器还会有单双手的区别，这意味着玩家不仅可以在武器种类上有更多选择，在单手武器种类的组合上也能产生更多乐趣。而且丧尸也会有各种身体部位分离效果，虽不如《合金装备崛起：复仇》的任意斩来劲儿，但腰斩、砸碎、削头、断肢等也一应俱全，绝对能够满足喜好血腥重口味玩家们的需求，同时这也是花式虐尸的基础，冰冻扳手与火焰手枪的冰火双重天的搭配绝对能够让丧尸爽翻天。

DI2的另外一个重点在于各种翻箱倒柜。DI2的资源会更加丰富，玩家作为幸存者的首要目标将从“如何活下去”变为“如何占有更多资源”，无论是DIY武器的材料还是各种补给品都需要玩家在各种设施中搜集起来，然后探索新地区继续搜刮，如此滚雪球是游戏的主要方式。总的来说，游戏进步的一面足够让玩家兴奋。

DI2多人模式的份额也将会占据游戏整体的一半，玩家只要连上互联网进入游戏就能联上机，无论是多人模式还是单人模式都将与其他玩家一同冒险，如果你只想一个人安安静静的做一名“丧尸无双er”，那么你只能拔网线，不然在游戏中你一定会发现其他玩家的身影。多人模式最多允许八名玩家一同游戏，其中PVP的成分略小，多人模式中仍以PVE为主，但PVP并不是玩家间的爱相杀，仍然是围绕资源做文章，虽然具体方式目前还不得而知，但PVP中玩家无法杀死其他玩家，而是要最大限度抢夺对方的各种资源。“为资源而战”的主题看起来相当亮眼，但实现起来似乎并不容易，也希望实际游戏表现不会太过糟糕。

沙盘丧尸游戏的方向在哪里？

丧尸题材游戏如今已被游戏“沙盘化”的大势所趋深刻影响，沙盘意味着玩家会更自由，对于制作方而言限制的手段会更少，“花式虐尸无双”显然是一个省时省力又讨好的手段。如今恐怖题材游戏已经陷入了一个怪圈不能自拔，几乎所有恐怖游戏都开始由生存恐怖转为爽快恐怖，沙盘丧尸生存类游戏DI系列发展到DI2也向爽快转变。初衷美好现实骨感的责任不仅在于开发商，更与玩家有着莫大的关系。在开放市场下，指导市场的只有消费者，套用网络上“万能黑”的一句话就是“有什么样的人就有什么样的江湖”，车枪球的流行导致其他类型游戏市场萎缩的原因也就不难理解。如今沙盘类丧尸生存游戏在DI上开了一个好头，在DI2上进行了一次新方向尝试，而DI的精神续作《将逝之光》虽然套用跑酷打造了一款DI＋《镜之边缘》的沙盘丧尸生存游戏，但依照目前来看，爽字诀仍然主导了一切，我们希望看到制作方对此能有更多方向的尝试。

在《死亡谷》中人们因灾变而变得癫狂戏谑，在《行尸走肉》中人们为了生存不得不聚在一起，为了维护秩序不惜与至亲好友为敌，在《丧尸国度》中人们为了逃避不惜用宗教蒙蔽心灵变为邪教徒，为了生存不惜同类相食，为了资源可以假扮丧尸杀人越货。但里面也有生死之交的友情与羁绊，也有坚定的信仰和美好的希望。

虽然世界很糟糕，但我们仍旧努力让它变得美好，而并不是沉醉在杀戮中迷失自我。我想，这才是一款好的沙盘类丧尸生存游戏应该传达给我们的。



游戏的舞台位于加利福尼亚，外景“好莱坞”自然会被收入游戏之中


载具仍然有，并且更加丰富


“丧尸无双”尽在DI2



Boss级丧尸仍然少不了这种大块头，顺带一提这货会自爆


虽远不如前作，但这一次的预告片表现还是勉强符合玩家们的期望的



2014年度鹰头马奖评选典礼

■策划 本刊编辑部

2008 2009 2010 2011 2012











序幕

2013年年底，已经延续10年的大软“鹰头马游戏颁奖典礼”突然停办。

鹰头马就此失踪了，似乎谁也不知道它去了哪里。

转眼一年过去了，复苏的大软编辑们正在策划着年底应该搞些什么活动。

Joker突然说：“鹰头马呢？鹰头马去哪了？今年咱们应该继续搞鹰头马的颁奖啊！”

新加入的编辑们顿时开始议论纷纷：“是啊，大软不是有只鹰头马么？为什么这一年都没人见到过？”

没有人注意到，8神经在角落里沉默不语——除了软软以外。

软软悄悄地走了上去，问：“8肿，你是不是知道鹰头马的下落？”

8神经的眼泪突然流了下来：“是的，我把它卖掉了。”

软软惊讶的问：“什么？鹰头马和你有什么仇什么冤？你为什么要把它卖掉？你把它卖给谁了？”

8神经叹了一口气，说：“你还记得去年大软停刊的事件么？当时编辑们拿着最低薪水度过了一段艰苦的时期，大家买不起狗粮喂鹰头马，我就悄悄地把它卖给了……”

8神经清了清嗓子，突然唱了起来：“你看吧，我那匹可怜的鹰头马，它跟我们走遍天涯。可恨那土豪要把它买了去……100块都不给我，好坏好坏好坏的！”

软软眼前突然闪现出一个情境：在冰雪覆盖的密云水库上，鹰头马卖力地拉着三套车，8神经戴着小红帽唱着忧伤的歌……

软软攥起了粉拳，坚定地说：“不行，我们要把鹰头马找回来，没有鹰头马，今年的颁奖典礼是不会成功的！”

8神经欣慰的笑了：“小鬼，不错嘛！要想把鹰头马找回来，只有一个办法！”

“是什么办法？”

“你只要集齐七颗龙珠，就可以召唤鹰头马了。”

“……”

“好吧，开玩笑的。要想找回鹰头马，你需要在编辑部里找到四样东西——决心、珍宝、力量，还有最重要的——爱。只要找到这四样东西，在颁奖典礼结束时，鹰头马就会回来。今年的颁奖典礼就一定会成功。”

编辑们突然从四面围了上来，大家说：“我们都听见了，大伙儿开始干吧！我们一定要在今年的颁奖典礼结束时找到这四样东西。干！”

2014年的鹰头马游戏颁奖典礼，就这样热热闹闹的开始了。

为了迎接鹰头马的回归，今年的组委会请出了见证过十余年全部鹰头马评奖历程的蓝星来做发言人，以起到回顾历史、继往开来的作用。

蓝星缓步上台，掏出了厚厚的演讲稿，扶了扶眼镜，开始朗读……

鹰头马轶事

一直以来，都有读者问“鹰头马是啥样的？”“为什么游戏评奖会起这么个名字？”，说实话，这个问题我也回答不了。最初这个名字来源于某位编辑午睡后的奇（hu）思妙（luan）想，在做这个评奖专题的策划时，大家都希望不做成十分严肃的颁奖活动，取而代之的是走诙谐搞笑的风格。当然，某一天鹰头马突然变成了实体，甚至多次活跃在颁奖典礼中，这是编辑们以前没有想到的。

2012年12月下的杂志中，我们做了《2012年鹰头马学院奖颁奖典礼暨鹰头马10周年纪念》这篇专题。是的，从2003年开始做到2012年，转眼十年就过去了。在这篇文章中，我们花了大量的篇幅进行了回顾。10周年纪念后，鹰头马颁奖迎来了短暂的暂停，然后迅速重启。这里发生的故事，我们会在今年的评奖中一窥究竟……

今年的评奖，在入选游戏的思路上做了相当大的调整。首先，“单机限”放开，网游、手游都有参与，其次“平台限”放开，不再局限有PC，各游戏机种的游戏均可参评。

在重开评奖之前，我觉得有必要回顾一下，此前10年的游戏大奖都颁给了谁？

2003年大奖：魔兽争霸Ⅲ：冰封王座

2004年大奖：半衰期2

2005年大奖：魔兽世界

2006年大奖：无冬之夜2

2007年大奖：使命召唤4

2008年大奖：横行霸道Ⅳ

2009年大奖：龙腾世纪：起源

2010年大奖：星际争霸Ⅱ

2011年大奖：杀出重围：人类革命

2012年大奖：无主之地2

在本次“鹰头马评奖委员会”开会宣读上述名单时，虽然也偶有“怎么会评给它”或者“XXX为啥没评上”这样的声音，但这份名单总体上来讲还算拿得出手吧……

不过既然是评奖，总会有个人或者团体喜好在里面，不可能完全公平或合理。事实上，在本届鹰头马最佳游戏大奖该授予谁这个问题上，评委会内部发生了巨大的分歧……

不要把内部分歧公开化，不知是谁在台下说了一句，蓝星连忙闭嘴……

当然，具体的奖项，肯定是要调整的，体现 出与时俱进的感觉，今后的鹰头马评选，大致都是十余个奖项……

“以前不也都是十几个奖项吗？”“别啰嗦，快上正餐！”台下有人开始起哄了，蓝星见势不妙，把演讲稿往兜里一揣，大声宣布：

鹰头马颁奖典礼，现在正式开幕！



热门奖项的颁奖嘉宾一向竞争者较多，就像这个最佳动作游戏奖，于是组委会决定采用竞争上岗的办法。

渔夫已经在热身了，练过黑拳的就是不一样。“是黑带！黑带选手懂吗？”他边热身边说：“主持最佳动作游戏奖，自然要找最能打的，谁不服上来比划比划！随便你们比什么。”

其他竞争者看这架势纷纷后退，站在那里打瞌睡的digmouse被晾在了前面。

梦中惊醒的digmouse了解了事情的原委，点头说道：“怎么比都可以？那好吧。”然后塞给渔夫一副手柄。

……

比试项目是：《死或生5》。

……

让我们欢迎最佳动作游戏奖颁奖嘉宾：digmouse！

鼓掌！

最佳动作游戏

颁奖：digmouse

获奖：《猎天使魔女2》

入围：《中土：魔多之影》《大金刚国度：热带冻结》《恶名昭彰：次子》《日落过载》

“动作游戏”其实是个涉猎极广泛的大类型，宽松一点说，平台跳跃、动作冒险乃至射击游戏都能被划分到这个类型里，早就成了一锅大杂烩。但这其中最核心最传统意义上的“动作游戏”已经是一个如同大恐龙一样稀缺的存在，如今提起“动作游戏”一般人想到的《刺客信条》等等其实都是“动作冒险”而非传统意义上的动作游戏，上世纪末本世纪初曾风靡一时的传统动作游戏随着大量精于此道的日系制作人与厂商纷纷退出历史舞台而走向衰落，在初代《猎天使魔女》之后，就只有2013年英国人在CAPCOM的监督下捏了一个四不像的《DmC：鬼泣》出来，而二者的共同点呢？销量惨到没朋友。



最佳动作游戏《猎天使魔女2》

所以《猎天使魔女2》的出现和围绕它的一切都是令人惊讶的。初代《猎天使魔女》纵有Xbox 360与PS3过亿的装机量支撑，也不过卖出了区区200万套，以至于世嘉不再愿意为已经在开发中的续作注资，白金（Platinum Games）拿着这个金字招牌向多家发行商投出橄榄枝，但被索尼和微软拒绝之后，接下来这个烫手山芋的是理论上最不可能拿下这个“很黄很暴力”游戏的任天堂，成为了Wii U的独占作品。

GameSpot在他们的10分满分评论中给出了这样一个“缺点”：“你会悲伤地意识到，以后可能再也没有超越它的动作游戏了。”不敢说这句话有多么客观，但至少也反映了一个冷酷的事实：贝优妮塔、但丁和乔伊这样的传统动作英雄正在逐步离我们远去，《猎天使魔女2》的面世是一个偶然中的偶然，它的存在恐怕将是不可复制的。

单论游戏本身，《猎天使魔女2》所做的一切仅仅是将初代的一切成功要素放大、强化、优化、打磨，60帧的高速流畅战斗，简单易上手却难以精确掌握的连击系统，传达了传统动作游戏最精髓之处——失之毫厘，谬之千里——的魔女时间系统，令人咋舌的庞大场景与破坏快感，天马行空般的敌人与角色设计，初代做得好的地方，2代监督桥本佑介与制作人稻叶敦志将它再扩大十倍百倍，神谷英树操刀的剧本则比之初代更疯狂更无厘头，但谁又在乎呢？动作游戏玩家要的就是这么一个内容庞大系统深邃快感十足的砍杀与挑战的完全集合体，《猎天使魔女2》做到了他们所能做到的一切，或许它的高分评价来自于饥渴的媒体与玩家的过度幻想，或许它的历史地位终究还是不敌《鬼泣3》或是初代《猎天使魔女》，但在一个动作英雄落幕的年代，这种诚意与素质已经足够。

Bayonetta与卢门巫师的几场战斗堪称近年来最精彩的动作游戏Boss战


和《次子》一样，《日落过载》的问题是爽到了，但爽的时间太短了

至于场外的几位观众，尽管我个人无敌喜欢《魔多之影》，但仇敌系统的创新与乐趣却不能掩盖它作为一个“动作”游戏的动作性与开放世界的探索性极度欠缺的弱点；《大金刚国度：热带冻结》可进入史上最佳平台动作游戏之列，不过与《猎天使魔女2》生在同一个平台还是走错了片场；PS4与Xbox One的两大台柱《恶名昭彰：次子》与《日落过载》有着同样的问题：快餐爽完之后再无打开的欲望，《猎

天使魔女2》是2014年最出色的动作游戏，当属实至名归。

你说什么？《刺客信条：大革命》？你去边上的裹尸袋里说不定能在冒烟的PS4、Xbox One和GTX980的尸体边上找到，就不麻烦它再出来了。


“魔多无双”的根本问题在于，它实在是太“无双”了


《大金刚国度：热带冻结》一改任天堂亲善的设计，关卡强度极高

最佳动作游戏之后，是最佳射击游戏，众人都在掂量着自己的FPS水准，首战得胜的digmouse嘿嘿冷笑，“你们这些战5渣，就你们的电脑，还玩FPS？”

“就你的电脑好……”，众人七嘴八舌。

“我CPU是XXX，显卡是XXX……”，digmouse口若悬河。

“他那张装机单子我看过，台式机装出了一万多”，魔之左手嘟囔道。

“电脑好也不代表水平高。”

“我的Steam账号里有接近200个游戏，《泰坦降临》《光环》和《使命召唤》系列的累积游戏时间超过1000小时！”

众人拜服，于是最佳射击游戏、最佳角色扮演游戏、最佳游戏角色3项颁奖又瞬间被digmouse收入囊中，还想再取时，眼见众人面色不善，便故作大度地说：“剩下的你们分分吧”。

最佳射击游戏

颁奖：digmouse

获奖：《使命召唤：先进战争》

入围：《泰坦降临》《德军总部：新秩序》《使命召唤：先进战争》《孤岛惊魂4》

自从现代游戏进入3D时代，发现了全新位面的射击游戏就成了技术最前沿的绝对代表，引领着一代又一代的图像引擎与硬件技术的进步。PS2开始的每代主机上，从技术层面上最受关注的全都是射击游戏，它们代表着一台主机与一个世代的技术极限和玩法革新，而今年恰恰正是一个全新主机世代的元年。

但同样不幸的是“跨世代”这个阴云的笼罩让事情变得复杂起来，“次世代”在这个第一年往往只是属于少数人的寂寞狂欢，大部分开发商仍然陷在及膝深的旧主机的烂泥里不能自拔，因为这滩烂泥1.6亿台的庞大装机量带来的潜在销量是难以割舍的，于是就有了这么一个分量其实算不上是多么重的候选名单。

“年货召唤”已经走到了第11个年头，去年初次登场全新主机的《幽灵》因平庸的画面、平庸的战役、平庸的故事、平庸的多人模式和平庸的合作模式完全暴露出了新Infinity Ward的无力，于是边有人怀疑“年货老矣，尚能卖否？”

大锤Sledgehammer Games的履历并不光鲜，与IW残部合作救场完成的《使命召唤：现代战争3》整体平平，但他们其实是一家颇具实力的开发商，“死亡空间”系列创始人Michael Condrey和Glen Scofield创建的这家工作室的独立首秀便是《使命召唤：先进战争》，而他们打出了一张真·大牌：奥斯卡影帝凯文·史派西，在《纸牌屋》中将弗兰克·安德伍德总统演得深入人心的史派西接下一个区区游戏自然不在话下。好似是为了配合这位影帝，大锤也给《使命召唤》来了一次相当彻底的大换脸，大幅改进的图形引擎终于摆脱了“贴图召唤”的恶名，大量先进图形技术的应用让《先进战争》终于有了一个次世代作品应有的面貌。

但《先进战争》给“使命召唤”这个多年来一直在被唱衰的系列带来的并不是一位影帝，而是近年来最大的游戏玩法革新。2014年的动作与射击游戏领域复古风潮空前，《部落》与《虚幻竞技场》打下的高机动性高速玩法在淡出江湖数载之后被以《泰坦降临》为代表的后辈重新拾起，《先进战争》在单人战役与多人模式中都引入了动力外骨骼这一科幻色彩浓厚却又具备现实依据的装备，它所提供的二段跳、四方向动力喷射和装甲技能等特性改变了历代《使命召唤》只有地面步战的情况，超高的瞬时机动性给了单人战役更灵活的关卡设计，也给了多人模式更高速刺激的交战快感，在现代战争题材逐渐走入低谷的今天，近未来科幻在接下来的几年将是主流



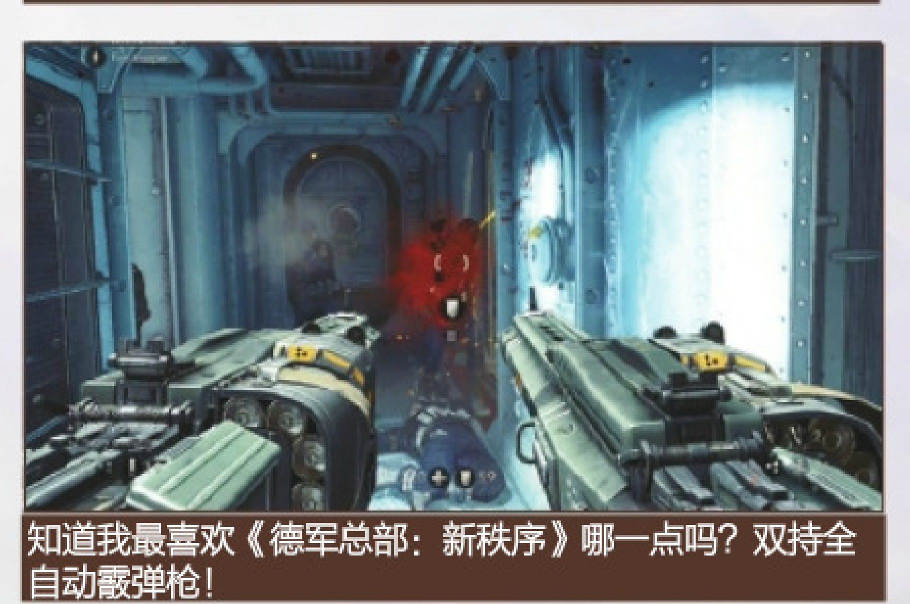
最佳射击游戏《使命召唤：先进战争》

FPS作品探索的重要领域，《先进战争》为“使命召唤”系列开了一个好头，想一想，如果明年Treyarch的CoD没了二段跳和喷射侧移，你还玩得下去吗？

另一方面来说，每年的《使命召唤》纵有十万个黑点，有一点是必须要肯定的：内容足够丰富，作为一款60美元的全价游戏，单人、多人与合作一应俱全的《使命召唤》从来都是值回票价的，而反观它的竞争者们，《泰坦降临》受困于首发时贫乏的游戏内容和缺少单人战役带来的用户群缩水，《德军总部：新秩序》纵有近年来水平最高的FPS单人战役，却是一款逆大潮而动只有单人模式的FPS（并不是说这不是一件好事，宁愿只要单人，也不要硬塞进来的粗制滥造多人），《孤岛惊魂4》则更像是《孤岛惊魂3》的大型DLC，作为典型的育碧开放世界游戏，带来的进步实在太少，而《先进战争》所呈现出的成熟开发理念与进步的诚意，足以让我们认为，它是2014年最为优秀的射击游戏。


“大型DLC”是对《孤岛惊魂4》最合理的评价


《泰坦降临》若不是只有联机，绝对是今年FPS界的最强音


知道我最喜欢《德军总部：新秩序》哪一点吗？双持全自动霰弹枪！


《使命召唤：先进战争》给了系列已经走入死胡同的多人对战模式全新的体验

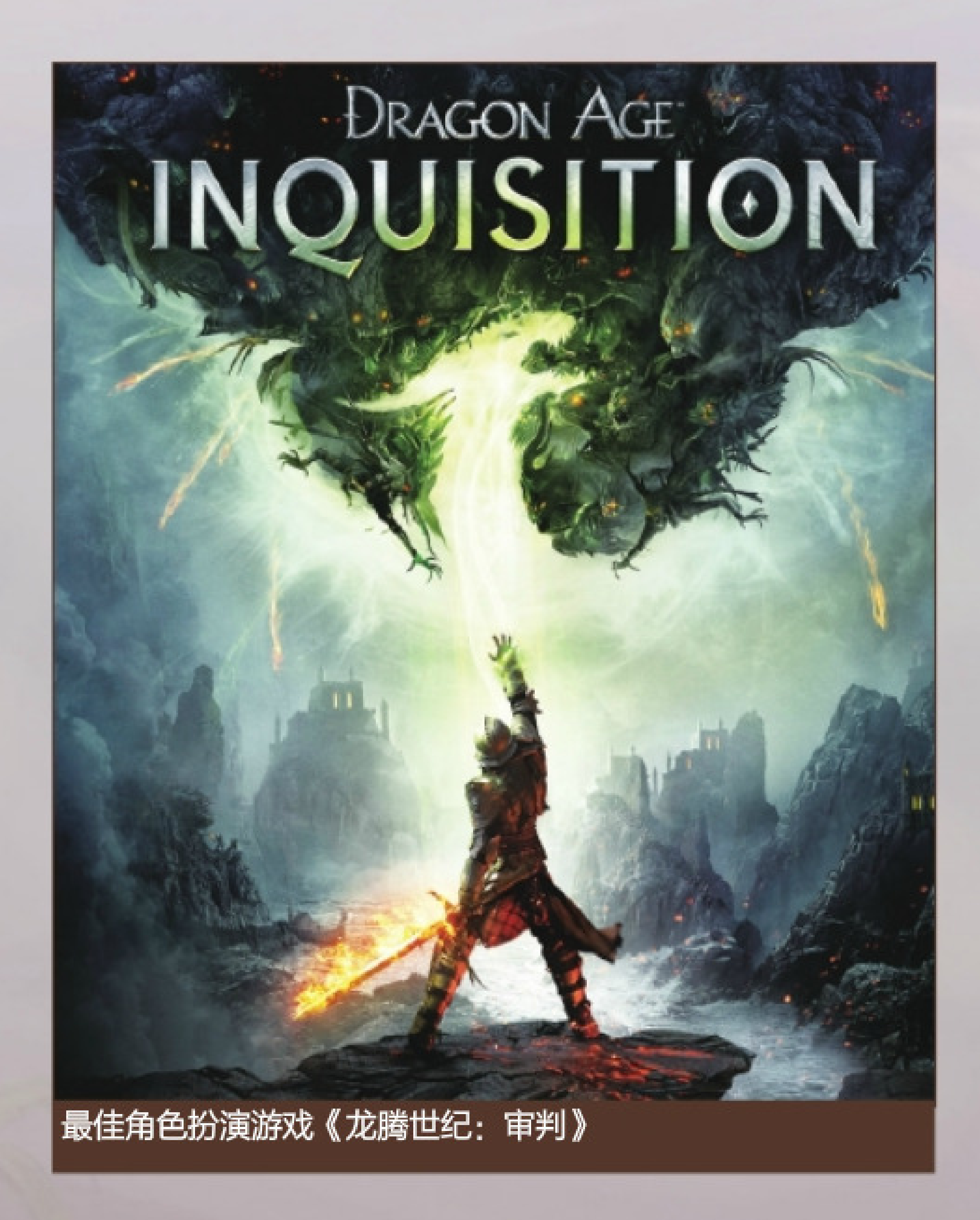
最佳角色扮演游戏

颁奖：digmouse

获奖：《龙腾世纪：审判》

入围：《黑暗之魂Ⅱ》《魔岩山传说Ⅱ》《龙腾世纪：审判》《神界：原罪》《晶体管》《废土2》《南方公园：真理之杖》

出人意料的是，2014年对RPG玩家来说绝对是剁手到手软的一年，从3A大作到独立小品，从全平台大制作到PC独占，从日式大餐到欧美巨著一应俱全，这绝对是鹰头马遇到过的最艰难的选择。



最佳角色扮演游戏《龙腾世纪：审判》

《黑暗之魂Ⅱ》继承了前作极端硬核的高难度，在此基础上将规模急剧扩大，“魂”特色不改，名人堂自然有其容身之处，奈何新监督的“1.5倍原则”让“黑魂2”的世界缺了不少前两作让人抖M发作欲罢不能的无尽恶意，落入了现代游戏工业化大潮下堆人数堆血量堆伤害的死胡同；《魔岩山传说Ⅱ》《神界：原罪》与《废土2》以独立游戏之身，将复古风进行到底，但也第一时间将太多人拒之门外；《晶体管》则把《堡垒》的小清新风格进行到底，讲故事的能力无人能敌，但也苦在了独立游戏之名，分量总让人觉得缺点什么；最后还剩下一个“熊孩子历险记”，有《南方公园》强IP加持没错，把《南方公园》强IP还原得惟妙惟肖也没错，但可惜了，作为一款RPG，《真理之杖》差了不少火候。

于是BioWare回来拯救我们了。

失败的《龙腾世纪2》与毁誉参半的《质量效应3》之后蛰伏了许久的BioWare用《龙腾世纪：审判》宣告了自己的归来，寒霜3引擎的强大画面与规模保证了一个更庞大更精美的塞达斯世界将呈现在玩家眼前，庞大的存档逻辑继承和角色创建定制与BioWare系RPG一脉相承，众多熟悉角色的回归让系列老玩家倍感亲切，新面孔中也不乏让人印象深刻的冒险伙伴。战斗系统中战术视角的回归带回了传统RPG的战斗乐趣，同时也没有抛弃更爱好快节奏战斗的玩家；游戏的世界则庞大得惊人，内容扎实的主线任务与种类繁多的支线和探索要素贡献了数十乃至近百小时的游戏内容，更凸显了BioWare标志性的艰难故事抉择与庞大的剧情脉络，装备、武器和技能定义系统在同类RPG中也堪称翘楚。《审判》是一个欧美RPG玩家梦想中的终极游戏，是BioWare的救赎之作，也是2014年乃至近年来最为出色的RPG作品。



寒霜3引擎塑造了当今RPG中最精美和庞大的开放世界



如果主持评奖的是8神经，那么得奖的一定是《南方公园》……


"1.5倍"原则下的《黑暗之魂Ⅱ》的确大了，但也不那么"魂"了

《魔岩山传说Ⅱ》太像《巫术》《魔法门》等老派RPG了

最佳游戏角色

颁奖：digmouse

获奖：贝优妮塔（《猎天使魔女2》）

入围：帅杰克（《无主之地：前传》）、晶体管（《晶体管》）、B.J. 布拉茨科维奇（《德军总部：新秩序》）、乔纳森·艾恩斯（《使命召唤：先进战争》）、德尔辛·罗（《恶名昭彰：次子》）

2014年的欧美游戏界出了一件挺大的事，叫"玩家门"（GamerGate），事情的起因有点悲伤，一位叫Zoe Quinn的女性独立游戏开发者做了一款供人体验抑郁症患者感受的文字解谜游戏《抑郁之旅》（Depression Quest），在游戏完工的节骨眼上，人民敬爱的老爷子罗宾·威廉斯因为抑郁症自杀了，虽然她最后决定将游戏免费放上Steam，可这还是引来了突然间死者为大的信念高涨起来的欧美人民群众的口诛笔伐，随之而来的人肉搜索发现，她竟然和Kotaku的一位游戏编辑有过肌肤之欢？这怎么可以！游戏媒体一定都这样腐败堕落，他们的话不能信，这个女人一定是做了什么见不得人的交易！

于是，女性角色、女性开发者、女性从业人员，或者说游戏产业里与之相关的任何女性人物，都被推上了风口浪尖。女权主义者们表示，现在的游戏里对女人的表现太脸谱化，不是花瓶就是等着被救下来的花瓶；男人们却说，你们这些图样图森破，多大点事也来哔哔，谁知道你们私下里跟那些无可救药的媒体做了什么肮脏的勾当，不老实分分钟弄死你信不。事态进一步上升到4chan和reddit的口诛笔伐、人身攻击以及对女权领袖Zoe Quinn、Anita Sarkeesian和Brianna Wu等人的死亡威胁。

贝优妮塔再次出现在玩家视野中的时候，正是"玩家门"走向最坏一幕的时刻。

2009年的《猎天使魔女》被称为"女版《鬼泣》"，


最佳游戏角色：贝优妮塔（Bayonetta）

除了有《鬼泣》缔造者神谷英树担纲监督的金字招牌，自然就是女主角贝优妮塔修长性感的身段和目空一切的狂霸酷炫拽态度。《猎天使魔女2》今年9到10月在日本及全球上市时，她的形象与白金刻意呈现的“绅士”视角就引发了游戏中女性角色表现力与表现方式的争论，自然也牵扯到了“玩家门”中对于女性玩家的暴力划分和脸谱化倾向，甚至有人将她视为男权独霸的游戏业对女性不尊重的终极体现。

但很少有人知道，贝优妮塔的人设是一位女性美术师完成的。恰恰相反，包括前文所说的多位女权领袖在内的众多业内女玩家和开发者对贝优妮塔的形象与存在赞不绝口。她的性感不同于《零》或是《死或生》的养眼，不同于《横行霸道》中风尘女子的工具本质，性感是她的武器，是她“神也杀给你看”的酷炫人生态度的锋芒。她的战装由魔力将头发编织而成，漆黑的长发是女性美与柔弱的象征，但贝优妮塔最强力的攻击是发丝造出的高跟鞋的贯力一击，是发丝尽出，玉体横陈时的地狱魔物，裸露通常意味着脆弱，但在贝优妮塔这里，衣服穿得最少的时候才最强大。

再也没有什么比这更一反我们熟知的游戏中对女子乃至女英雄的诠释了，什么叫女汉子？这才叫真的女汉子。贝优妮塔可能会是最后一代超级动作游戏英雄的一员，《猎天使魔女2》可能会是最后一款殿堂级动作游戏，最佳动作游戏与最佳角色的组合还有什么疑问吗？当然，不允许有疑问。剩下那群男人们？除了B.J.倒是条拿纳粹当早饭吃的硬汉子，帅杰克与艾恩斯乃是两个欺名盗世之徒，德尔辛和晶体管只是两个会耍耍戏法和嘴皮子的小白脸罢了。

一群渣渣。


不服？一脚踹得你两眼发黑生活不能自理


帅杰克都沦落到找个替身来做可玩角色了，混得够惨的


大锤拿走了凯文·史派西的脸，却给了他一双死鱼的眼睛


要的就是绅士角度，气死你们这些卫道士

传统意义上的策略游戏日渐式微，鹰头马奖组委会对于是否还要设立“最佳策略游戏奖”，一直是举棋不定。

一直坚持做这种类型的游戏确实不易。

有几款还是蛮拿得出手的。

作为一个怀旧的奖项存在，不也是合情又合理吗？

没有策略游戏会不会显得我们组委会四肢发达头脑简单？

或许是最后一条理由打动了一些成员，最后，保留派取得了人数上的微弱优势，保留派的代表一丝blue出任颁奖嘉宾。

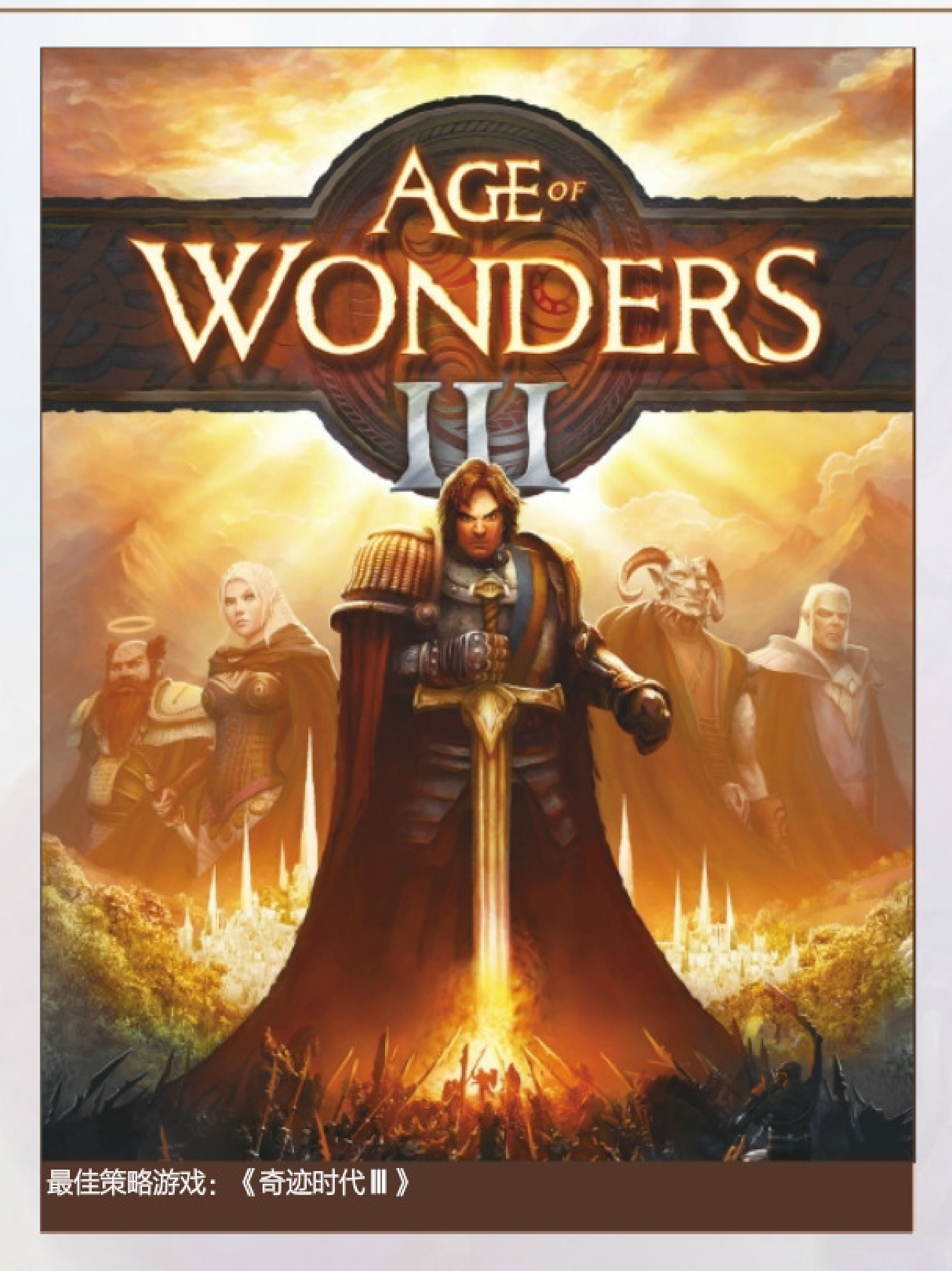
最佳策略游戏

颁奖：一丝blue

获奖：《奇迹时代III》

入围：《无尽的传说》《术士2：放逐》《文明：超越地球》

到了2014年这样的年份，传统的PC端策略游戏已经沦为小众，《模拟人生4》这样的游戏早就已经自成一派，不和其他的策略游戏们一起好好玩耍了，当年策略游戏满天飞不知奖杯该给谁的历史真是一去不返了。



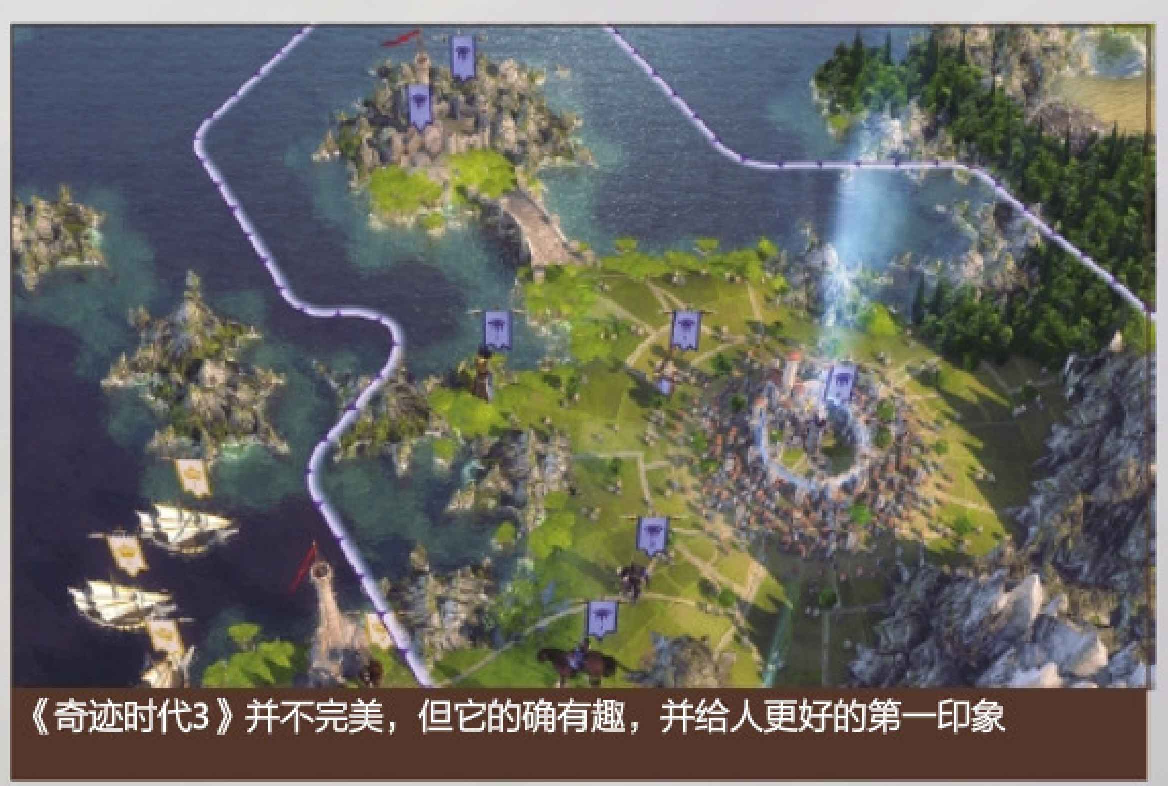
最佳策略游戏：《奇迹时代Ⅲ》

其实数量少只是一个方面，更大的问题是现在游戏类型的定义已经变得越来越模糊，技术的进步已经将大多数的游戏类型互相打通，比如《罗马霸权：恺撒崛起》这样的游戏，切到战术层面它是个即时战术游戏，但如果只在大地图上玩那它就是个策略游戏。还有诸如《放逐之城》这样的生存游戏如果也算策略游戏，那DayZ又怎么算？《神界：原罪》从整体看是角色扮演，但战斗系统是不折不扣的策略游戏。《防御阵型2》作为典型的塔防往往被划归即时战略——得了，那是如今即时战略游戏实在太少了被借过去撑撑门面的，塔防游戏，显然是策略的成分更多。

欧美此前流行以“4X游戏”来指代《文明：超越地球》这类游戏。此类游戏玩家往往从地图的某一点开始起家，要经历探索、发展、扩张与征服等数个过程，不同过程之中体验的游戏乐趣也是各不相同，随机地图则大大加强了此类游戏的可玩性，这些都是“4X游戏”的魅力所在。2014年此类游戏的代表就是《文明：超越地球》。

“文明”系列的招牌很响亮，但这部升级版《半人马座阿尔法星》却有点盛名之下其实难副的感觉。“超越地球”使用了5代引擎，从《半人马座阿尔法星》的四角方格进化到六角格，当年的制作人布恩·雷诺兹（Brian Reynolds）早已跑去开发农场社交游戏，本作在新人带领下却没能摆脱《半人马座阿尔法星》的束缚，浪费了《文明5》这个好系统。虽然《文明5》一直被玩家吐槽是种田没活路的“野蛮5”，但经历两个资料片之后，其战争系统已经比较成熟。按《半人马座阿尔法星》当年的设定，“超越地球”很可能是一个“狂暴野蛮人×10”的外星4X游戏，可以让玩家在外星陌生土地上战个痛快。然而实际游戏推出之后：少得可怜的兵种、重复没有特色的外星生物、无关痛痒的升级等设定都让好战玩家失望。而对于种田流玩家而言，错乱的科技树也足以让人抓狂好几天。

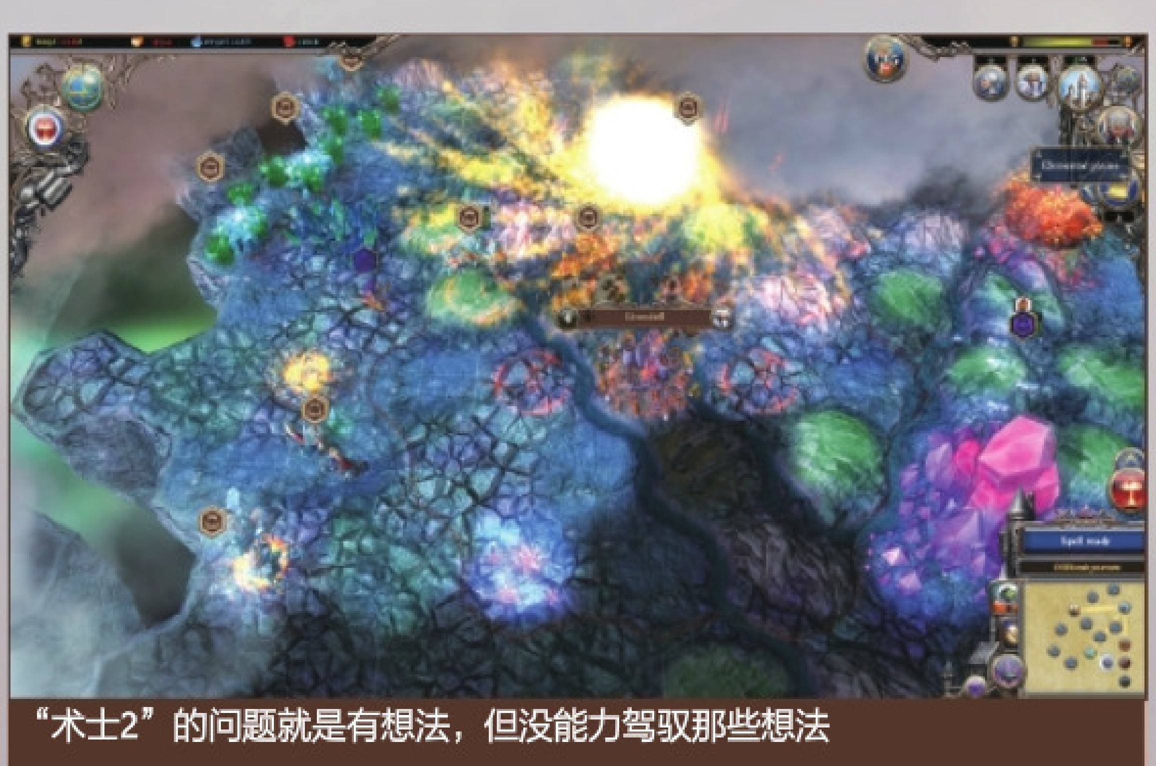
当然“超越地球”是有创新之处的，比如轨道卫星系


《奇迹时代3》并不完美，但它的确有趣，并给人更好的第一印象


我们对“文明”的期望比游戏所表现的还要更多



地形让《无尽的传说》拥有了更强的策略性


“术士2”的问题就是有想法，但没能力驾驭那些想法

统，这种的细节当然是《潘多拉：第一次接触》那样的仿制品学不到的。如果“超越地球”只是一款小工作室的试验作，也许我们不该苛责太多，但顶着“文明”这样光辉的帽子，玩家难免对它期待更多，结果自然要失望了。游戏总体的表现就如其开场动画一样：浩瀚宇宙的史诗被讲成了家长里短的琐碎小事，有点虎头蛇尾。

在奇幻领域今年的策略作品也不少。《无尽的传说》《术士2：放逐》与《奇迹时代》都不同程度地给了我们惊喜。《国王的恩赐》《咒语力量》这样的经典放出新资料片也让粉丝玩家很满足。“术士2”作为一代的加强版，虽然在种族、外交等系统上有所加强，但糟糕的数值系统依然让游戏的后劲严重不足。《无尽的传说》在战术层面上的表现上佳，策略游戏的核心就在于战斗策略的布置，玩起来很有挑战性。《奇迹时代》虽然当年也是名作，但多年没有推出续作已经基本被人遗忘，今年能推出三代的确是一个惊喜。通俗形容的话，就是“英雄无敌3”的2D画面加上“英雄无敌4”的战略系统，唯一的短板可能就是城市建设缺乏太多变化，种族特性不够鲜明了吧。无论如何，喜欢“英雄无敌4”的同学千万不要错过本作。

很遗憾，策略游戏的大奖没有办法掰成两半分别颁给科幻与奇幻。《文明：超越地球》虽然在今年表现不错，但作为著名的系列，我们希望它能表现得更好，光环照耀之下的作品更应该名副其实。所以今年的策略游戏称号，我们决定颁给《奇迹时代Ⅲ》。

最恐怖游戏奖颁奖马上就要开始，颁奖嘉宾木然却不知去向，蓝星老爷的额头上满是黑线。“快去找……”

Joker手搭凉棚四处观瞧，然后呵呵一笑，指了一下颁奖台角落那张不停颤抖的桌子，渔夫几步上前，从桌下拽出了瑟瑟发抖的木然，木然惨叫着“别切……”渔夫将木然拉到身边温和的对他说：“别怕，告诉渔夫叔叔，你叫什么名字？”Joker捧腹笑道：“你们这是演的哪一出啊？”“呼，刚才想起那个《逃生》真是把我吓尿了”从恍惚中清醒过来的木然解释着，“哦，轮到我上场了！”

最佳恐怖游戏

颁奖：木然
获奖：《逃生：告密者》
入围：《异形：隔离》《零：濡鸦的巫女》《恶灵附身》

游戏如此多娇，引无数玩家竞折腰。惜异形隔离，略输新意；恶灵附身，稍逊节操。一代名媛，濡鸦巫女，只知低胸秀乳摇。俱往昔，数吓尿神作，还看今朝。

如果一个游戏非常恐怖，我们最常用的形容词就是“吓尿”，而笔者也一度认为把玩家吓尿就是恐怖游戏的最高境界——直到我玩到了《逃生》？不，我承认《逃生》确实把我吓到了，但还没到失禁的地步。诚然这款主角战五渣的作品把录像式恐怖游戏做到了极致，但越到后面越科幻的剧情实在让人觉得，编剧的脑洞开得太大了，而且名为比利（你知道听到这个名字有多出戏么）的最终Boss也把恐怖感削弱了不少。换句话说，《逃生》是一个有着非常出色的企划可惜被剧本拖了后腿的游戏，到头来它讲的还是一个错综复杂、极度黑暗却没有什么内涵的故事，让人通关后有一种“啥？这就完了？”的感觉，非常的不过瘾。

不过还好2014年5月6日制作组发行了DLC“告密者”，用将近本体一半的流程讲述了另一位“逃生者”帕克的故事。由于DLC的故事线与主线并行，所以玩家通过帕克视角不仅可以“旧地重游”，还能和主线中的部分角色接触，算是起到了补充说明的作用，不过它对主线剧情最大的贡献还是留下了一个半开放式结局供玩家自行想像，也给续作埋下了伏笔。

那么“告密者”究竟有多恐怖呢？根据笔者玩了多年恐怖游戏的经验总结，“逃生”式的恐怖感主要来源于意料之外的惊吓和不可预期的未知，从开发者的角度来说，对游戏节奏的把握非常重要，像“1分钟1次小高能，5分钟1次大高能”，一旦摸清规律，很容



最佳恐怖游戏《逃生：告密者》

易就能预判出下一步会发生什么，恐怖感自然也会下降。《逃生》的制作组打乱了这种模式，并加入了一个间歇性的要素，Boss，用以调节“高能”与“高能”之间的压力落差。比如在逃生主线中有这么一段流程：玩家在“医生”的指导下躲进一个狭小的电梯内，避开了“胖子”的追杀，正当我们以为可以喘一口气的时候，门外竟浮现“医生”那张狰狞的脸，一个措手不及就被他抓去，拷在椅子上进行惨无人道的折磨。这段“方出虎口又入狼穴”的设计就是对“V”型节奏的经典运用。到了“告密者”，该传统被继续发扬光大，例如那个喜欢给男人变性的Boss，“新

郎”格鲁斯金。

“新郎”也许是一个可以被载入恐怖游戏史的角色，就因为他够变态而且变态得有理有据使人信服。从他的自述中我们了解到，他自小被“正常”教育成为异性恋，但对女人的恐惧与不信任扭曲了他的心智，让他产生了“我把男人‘改造’成女人就能和‘它’在一起”的想法，从精神病理学角度看这种心理完全成立，所以联想到他做的那些事甚至“参观”了他的“作品”后，玩家就会有一种“我也可能会变成这样”的感觉。于是当我和“新郎”一再周旋，最后还是被抓到五花大绑并眼看着他要用电锯切掉我的小伙伴（竖着切）的时候，我真的被吓尿了。

很难想像一款游戏发行半年以后推出的DLC还能带给玩家更好的游戏体验，《逃生：告密者》做到了，它无愧2014鹰头马吓尿奖的头衔。友情提示：玩之前请自备尿布。

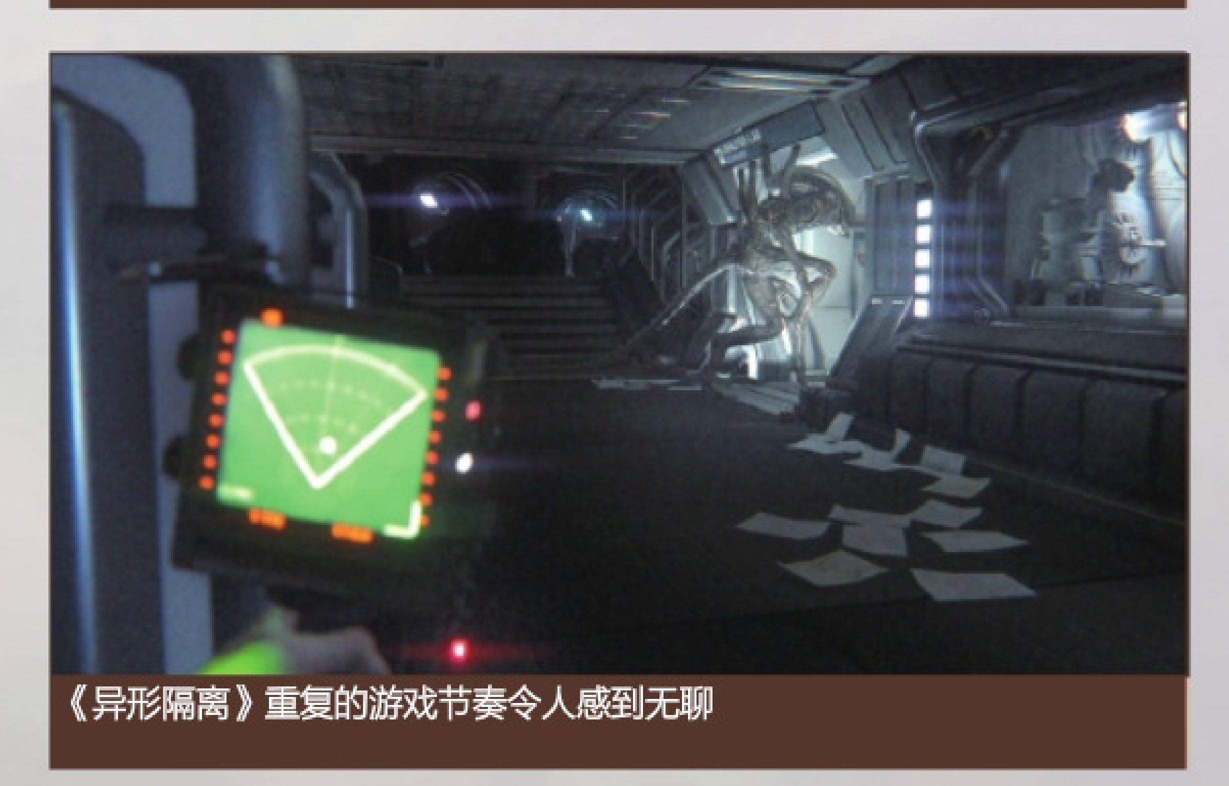
如果鹰头马是一个学院派奖项，我真希望把“最佳恐怖游戏”颁给《恶灵附身》，这款典型的生存恐怖游戏使人找回了当初玩“生化1”的感觉，包括“在极有限的资源下挣扎求生，在完美融合恐怖与动作的游戏体验中感受来自内心的战栗”，但是由于表达方式隐晦，叙事结构混乱，导致大多数玩家（包括笔者）难以在首次通关后读懂剧情，把这款游戏所有的线索和伏笔厘清的难度远高于看懂《盗梦空间》，虽然它在逻辑上没有错误。

《异形：隔离》当初发布的宣传片使人充满了期待和想像，然而当它面世之后这个幻想很快就破灭了。虽然它对电影的还原近乎完美，但重复的游戏节奏与惊吓模式让这十几到二十个小时的游戏流程变得非常无聊。探测器与视野有限的设定让人想起了《逃生》，但它却没法像《逃生》一样给人持之以恒的游戏动力，更多的则是“啊，我要尽快打完这个游戏”以及“终于要结束了”的感慨，这足以证明它作为一款产品的失败。

至于《零：濡鸦的巫女》，尽管是WiiU上的话题级大作，但这一代的整体风格却有点走偏：明明是恐怖游戏却各种送福利，包括继承自“死或生”系列的乳摇与湿身，还有各种充满性暗示的动作。以至于玩家给它起了个“乳摇的巫女”的绰号，说它是恐怖游戏，可为什么关注点一直在各种妹子身上呢？


《逃生》涉及到许多心理学问题，包括洗脑和性心理变态


《恶灵附身》用挣扎中求生的压力来制造恐怖


《异形隔离》重复的游戏节奏令人感到无聊


《零：濡鸦之巫女》中的送“福利”大大消弱了恐怖感

“‘爹妈卖血奸商笑’这个奖项怎么没了？”8神经指着奖项名单，暴跳如雷，“当年生铁老爷想出来的多经典的名字呀！”

一旁正琢磨着奖项名的渔夫刚要解释，Joker一边叫着“你胸小不要说话”，一边说“如今堪称硬件杀手的游戏已不多见，做硬盘杀手的游戏倒是不少……”

于是……这个“最能占用硬盘游戏”的评选，就被定名为“你胸小不要说话”奖，颁奖嘉宾是编辑部里身材最为纤细的木然同学。



“你胸小不要说话”奖

颁奖：木然

获奖：《使命召唤：先进战争》

入围：《德军总部：新秩序》《最终幻想13》



最能占用硬盘游戏：《使命召唤：先进战争》盒装6DVD版


《德军总部：新秩序》这种画面能占到48GB也是醉了


《最终幻想13》日版28GB本来挺好的，美版非要弄成55GB

1995年7月10日，国产经典单机游戏《仙剑奇侠传DOS版》面世，当时发布的有磁盘与光盘两个版本，其中磁盘版因为容量不足而有所缩减，但凭借其精美的画面和凄美的剧情，“95版仙剑”依然缔造了国产单机史上的神话，那是一个即使没有无损音频和真人级CG也能感动玩家的时代：存储技术落后，分辨率与画质感人，游戏在玩家之间的传播也只能通过磁盘或光盘（尤其在U盘和刻录机普及前）实现，但是那份美好的记忆，却会被浓缩在小小的容器里，随着时间一点一点发酵，最后被老妈收拾屋子的时候当废品扔掉。

相比一张磁盘在抽屉里占据的空间，几十MB的游戏容量放在如今的硬盘里简直就是微不足道，但开发商还是跟着存储技术的发展一块儿“与时俱进”了。先不谈品质如何，在今年面世的“大作”中还真有几个名副其实的“大块头”：《泰坦降临》50GB、《德军总部：新秩序》48GB、《使命召唤：先进战争》55GB、《最终幻想13》55GB、《NBA 2K15》38GB、《刺客信条：大革命》38GB等等（均指安装后）。结合ACG圈那句流行的呛声语“你胸小不要说话”，咱也能对着游戏界的大佬来一发。

这年头，不光是乳量小没有发言权，容量少的游戏也容易被人瞧不起。作为大作，不吃个几十GB硬盘，还真不好意思跟人打招呼！你说这样的游戏，得装几张DVD？2张？那是语音包！像COD11这样的大作起码6张起！你别嫌大，还不打折！你得考虑现在是信息时代，厂商都用蓝光做储存介质了，什么无压缩DTS音频、1080P CG、多国语音包，能整的全给它整上！什么是大作你知道吗？大作就是，无论做什么东西，容量都得向蓝光级看齐。所以，我们的口号就是，不求最好，但求最大！

那么今年鹰头马“你胸小不要说话奖”（最能占用硬盘的游戏）应该花落谁家呢？不急，我们先公布评选标准。俗话说得好，一分钱一分货，吃我一G空间就该给我相应的游戏体验。所以《泰坦陨落》是无缘这个奖项了，虽然它是十足的硬盘杀手，但无穷的PVP对抗与新颖的机甲作战对得起这个吨位；《刺客信条：大革命》也可以排除了，虽然游戏不尽人意，但大革命时期的巴黎浮世绘与照片级的画面表现也足以使人叹服了；至于《NBA 2K15》，一年一度的NBA爱好者盛典再加上它在这个市场上的霸主地位，还是让它去厕所哭一会儿吧。

最后站在台上的三位选手是《德军总部：新秩序》《使命召唤：先进战争》以及《最终幻想13》。其中《最终幻想13》因为美版塞入了多国语言包而导致“体重”从日版的28GB涨到了55GB，但对于国内玩家来说，日系RPG自然是日版为王，所以很遗憾，它也与获奖失之交臂。让我们把灯光留给最后的两位选手《德军总部：新秩序》与《使命召唤：先进战争》，由于前者的单人游戏部分如此出色而且比后者少了7GB，再加上“先进战争”PC-DVD版丧心病狂的6张光盘——那么获奖者产生了，它就是《使命召唤：先进战争》，这个一年一度的爆米花游戏王者再次以迈克尔贝式的电影工业模式复制了“变形金刚4”的成功，后者三个小时的漫长与前者55GB的体型交相辉映，提醒我们又到了该换硬盘的时候了。

最佳独立游戏

颁奖：海参崴渔夫

获奖：《剑无生》

入围：《铲子骑士》《晶体管》《魔塔大乱斗》

冬天来临时，傲娇的2K悄悄推出了《幽浮：内部敌人》（XCOM：Enemy Within）的iOS版，我毫不犹豫买下，选了最高难度+“第二波”全打勾开局。我本打算每日临睡前娱乐一会儿，结果往往是绞了一晚上脑汁，最后在某次读档时，发现窗外已经发白。

再这样下去可不行，我必须选择轻松些的游戏作为睡前娱乐。

有游戏厂商的朋友给我一个国产F2P手游“巨作”的激活码。游戏确实轻松，哪里亮了点哪里就行，没多久我就感受到制作组俗不可耐的心思——“轻松”的反义词不

是“挑战”，而是机械重复。后来得知这游戏还没公测就已经拿了一些个奖，想看看评测，结果一百度前几页都是“荡气回肠”“国民级”“特色刀塔玩法”之类的标题。人家SEO做得好，作为玩家也是没辙，只能说资本主义的宣传机器开动起来也是一样感人。

“怒鸟”“切水果”那些儿童休闲游戏虽然轻松，但我觉得自己需要的可能是独立游戏。《铲子骑士》（Shovel Knight）是digmouse推荐的，横版闯关的玩法跟它的像素画风很匹配——



最佳独立游戏《剑无声》



《铲子骑士》横版闯关的玩法跟它的像素画风很匹配


《魔塔大乱斗》是一部向经典致敬之作，并且很好玩

就是在向上个世纪的《洛克人》《超级马里奥》《唐老鸭大冒险》致敬。它也有稍微复杂点的系统，比如副武器、城镇、物品栏、NPC互动——这又让人想起《塞尔达传说2》《恶魔城》。独立电影和独立游戏都喜欢向经典致敬，但致敬到近乎一网打尽的真不多……好吧，我把这句话换个角度说一下，《铲子骑士》有好多游戏的味道，就是没自己的味道。

在“亦步亦趋”（不当贬义词用，否则就用“邯郸学步”了）这一点上，《魔塔大乱斗》（Tower Fall）跟《铲子骑士》旗鼓相当。这款去年Ouya（美国人做的安卓主机）上的销量明星今年移植到了PS4上。它确实很好玩，对于我，甚至杀掉了比《如龙：维新》《使命召唤11》更多的时间。但这种好玩的感觉，就像是现在回看1959年比利·华尔德与玛丽莲·梦露合作的《热情似火》。美国电影艺术与科学学院会将2011年度奥斯卡最佳电影奖授予《艺术家》，但鹰头马游戏艺术与科学学院认为《铲子骑士》《魔塔大乱斗》能获得2014年度鹰头马最佳独立游戏的提名，就已经足够了。

作为一个画面党，《晶体管》（Transisitor）给我留下了很深刻的印象。但你绝对想像不到，这款漫画过场+2D场景的RPG，竟让我想起了XCOM。这听上去不太科学，一个是战棋，一个是RPG；一个是回合制战斗，一个是有自己特色的跟《无冬之夜》有几分相像的战斗……最后我明白了，回合制数格子也好，伪即时预设路线也罢，其实它们都是策略游戏。每一步都要烧脑子。

《晶体管》是有自己特色的好游戏，但我想要的是又好玩又轻松啊！

就在这时，那位送码的厂商朋友突然问我：“渔夫大大玩过《剑无生》吗？对它评价怎么样？我们公司开会讨论研发立项，我想问问你的意见。”

这游戏我几个月前听说过，有手游媒体以“艺术精品”“镜头语言”为标题元素描述它，但我甚至都没认真看。今年上半年，国内一大波手游媒体突然一拥而上追捧陈星汉，这些词也用上了——陈星汉的《花》《流》《旅途》都属于艺术范十足，但不好玩（《旅途》稍微好一点），但国内大部分手游是既无艺术范也根本不好玩。当我在两个维度上（极端接地气的国产F2P手游和极端不接地气的独立游戏）都被那些关键词轰炸过，就会倾向于过滤掉它们。

不过这一次看来不一样。手游媒体追逐陈星汉，但手游厂商可绝不会想参考陈星汉。

我将《剑无生》下载下来玩了几天，开始庆幸没有错过它。这款游戏的动作玩法和2008年发售的《忍者龙剑传DS》完全一致——“忍龙DS”是一款很有进取心的掌机游戏，但当时在日本销量非常惨淡。《剑无生》出现后，我才意识到相比NDS3英寸的电阻屏，iPad9.7寸的电容屏才能发挥出这种类型游戏的魅力。

在跟同事们聊起《剑无生》时，有一个关键词很难绕过去——“抄袭”。如何评判“抄袭”，法律已有的判例主要是围绕美术资源展开，玩法则没有明确界定。早些时候我也对“拿走人家的核心玩法创意却连名字都不提”的行为嗤之以鼻，但如今在游戏行业待得久了，深感如果“玩法模式”也有了专利门槛，或许未必有利于游戏繁荣。FPS需要《雷神之锤》，也需要《虚幻竞技场》，单独一款《暗黑破坏神》撑不起ARPG类型的繁荣。而如果日本厂商收“回合战斗玩法专利授权金”，那《轩辕剑》《仙剑奇侠传》当年是否还能立项？很难想像如果从雅达利开始，任天堂、索尼、育碧都通过收购来筑起版权垄断的壁垒，还会不会有如今百花齐放的游

戏业？

今年关于“玩法抄袭”的声音里，《骑马与砍杀》like首当其冲。《骑马与砍杀》本就是由一对土耳其夫妇制作的独立游戏——只不过这玩法格局非常大（所以他们真是很可怕的超级独立游戏制作人，2006年鹰头马没有设置独立游戏奖，否则非“骑砍”莫属），目前其冷兵器战斗模式在国外已经有了《玫瑰战争》，在国内有腾讯《刀锋铁骑》、网龙《虎豹骑》（可能还会有网易的《代号Fire》）等模仿者。《骑马与砍杀》是当之无愧的“一种冷兵器动作游戏类型的开山鼻祖”，但其剧情非常薄弱，背景与东亚农耕民族完全没关系，其生命力非常依赖玩家制作的Mod。而这些追随者的出现，如能让更多中国玩家感受到这种游戏类型的魅力，又何尝不是一件好事？

回到《剑无生》，在“忍龙DS”核心玩法的基础上，代入东汉末年历史背景以及粗犷的漫画过场，再加上友好的新手指南、难度较低的关卡设计以及一整套内购系统，便已经构成了一款“轻松又好玩”的“忍龙DS”like游戏。前些年的独立游戏“雨血”系列，在通过《蜃楼》（额外提一句，大部分核心玩家都认为《蜃楼》借鉴了《胧村正》）实现“国产单机式的商业化”后，又以一款《影之刃》实现了“国产F2P手游模式的商业化”，并取得了初步成功，于是国内手游厂商便开始关注“与千万流水产品长得不那么一样”的动作游戏。现在看来，这种“破局”甚至让单机游戏《剑无生》都从中得益，被国内商业主流游戏大厂讨论研究。

优秀的独立游戏，未必一定得是孤芳自赏的出世艺术品，也没必要用“小众”“大众”的框框硬去套。如果一款独立游戏的玩法设计，甚至理念价值，能触动了商业上的主流大厂，那就是它为游戏行业作出了探索。联系到当前国内的游戏市场环境，《剑无生》的出现是可贵的。

此外，所有采用虚拟按键的移动ACT游戏，如《时空猎人》《影之刃》，甚至包括《武士2：复仇》，配一个实体手柄会有更好的体验。而继承了“忍龙DS”核心玩法的《剑无生》，则真正在触屏平台上达到了目前动作游戏的某种极致。

基于以上诸种原因，我认为将2014鹰头马最佳独立游戏称号颁给《剑无生》，是符合当前这个时代以及国情的选择。


《晶体管》画面秀美，但玩起来并不轻松，烧脑是必须的



《剑无声》继承了“忍龙DS”的核心玩法

最佳客户端网络游戏

颁奖：海参崴渔夫

获奖：《激战2》

入围：《魔兽世界：德拉诺之王》《剑灵》《最终幻想14》

> 蓝星：“渔夫，来来来，你不正好也是2012年正式加入大软么，你来评吧！”
>
> 海参崴渔夫：“这是什么鬼理由……”
>
> 蓝星手里拿着候选游戏的单子，用手指划着《魔兽世界：德拉诺之王》，冲着渔夫使眼色，渔夫根本就没看见……或者是装着看不见。

没想到吧，今年鹰头马的最佳端游评选居然让我来主持！因为蓝星老爷看着入围名单，发现了一个规律——虽然在大陆它们都是今年才上线公测，但除了《魔兽世界：德拉诺之王》这个资料片外，剩下的其实都是些老家伙——《激战2》2012年已经在欧美上线，《剑灵》也是2012年就在韩国公测……

至于《最终幻想14》，更是早在2010年9月就发行了不成熟的初版——虽然直到2013年《重生之境》版推出才被广泛认可。不过，它其实依然算是《魔兽世界》系统的追随者，而骨子里还是日系RPG那一套。

《剑灵》作为一碟标准的韩式泡菜，它的捏脸系统在公测时刷了朋友圈的屏，但其他方面都被《激战2》和《魔兽世界》压制到死，现在已经几乎被日常任务压垮。

2014年国内MOBA类游戏依然被“老游戏”《英雄联盟》和《DOTA2》把持，《风暴英雄》距离公测还有很长一段路要走，因此，鹰头马最佳端游只能在两款MMORPG之间产生。

只要一玩《激战2》，你就会发现，那些在《魔兽世界》里让你烦不胜烦的东西，终于以完全相反的形式出现了。

1.说因为飞行坐骑导致跑路错过风景，于是《激战2》里



最佳客户端网络游戏《激战2》

干脆没坐骑了。

2.说联盟/部落两极对立的设定已经让人腻烦了，于是《激战2》里干脆不存在种族对立了。即便你生而为人，看到一个长着豹子脸的玩家时，也能友好地用通用语打招呼。

3.说T、奶、DPS的铁三角限制了玩家，老是组不到队，于是《激战2》里没有了专职治疗、专职T。

3.说从小德、萨满到盗贼，如今都成了图标大师，于是《激战2》里干脆只剩10+1个技能栏。

4.说《魔兽世界》打小怪站桩输出非常乏味，于是《激战2》里各种翻滚各种技能躲闪。操作与其说像动作游戏，不如说充满了各种MOBA式的小技巧——比如猎人用长弓时距离越远伤害越高。

5.说《魔兽世界》里的背包总是被专业材料占满，于是《激战2》里索性一键储存到仓库。

6.说《魔兽世界》早期是“接任务→跑地图→做任务”的线性节奏，没接到任务线就只能对着任务怪或神秘的场景干瞪眼，《大灾变》以后满级前的任务线已经崩坏，玩家等级总是远超任务线，后者成了鸡肋。于是到《激战2》里干脆直接上“爱心任务”，跑到哪里任务做（刷）到哪里。

7.在《魔兽世界》（以及其他绝大部分MMORPG）里，等级其实是很难逾越的障碍。一个满级的男性玩家面对一个20级的妹子玩家，除了带刷、送装备，简直找不到其他“社交”方式，而这种帮助其实是对低等级玩家游戏体验的严重破坏。于是到了《激战2》里，玩家等级跟随地图（没错就像《上古卷轴4》一样），打世界战争的话就直升80级。不同等级的玩家终于可以一起迎接挑战，而不是被割裂开。

……

按理说，《激战2》应该是一个被探索型玩家爱惨了的游戏，更应该是一个被杀手型玩家爱死了的游戏，但实际上不是这么回事。跟我一起玩的同事，现在除我外已经全部AFK，继续打DOTA2或LOL了。我思考了很久，甚至为此拖稿三天都在所不惜（蓝星：“你过来，我保证不打死你。”），最后得出一个结论——《激战2》是一款没有传说的MMORPG。

《激战2》对装备没有太多苛求，装备外形也全部都能幻化，就没有了风剑橙锤等神器的史诗；没有了明确的铁三角定位，也就没有了MT和首席治疗的荣耀，没有了一边喷瞎拉仇恨的队友一边挺盾/举杖救残血的傲娇；没有堪称变态的RAID体验，只有无需任何配合的暴民团，也就没有了团队的传奇；不存在常规野外PK，也就没有了能止联盟小儿夜啼的三季稻的传说——只剩下WVW里人山人海的迷失，这种群架的归属感，可能还不如《征途》的国战。

游戏体验总是在束缚与自由之间走钢丝。《魔兽世界》的随机副本就是典型案例，解决了大量玩家组不到队的同时破坏了小伙伴、小公会的生态，大大损害了社交体验。《激战2》在颠覆《魔兽世界》诸多设计的同时，也不得不承担相


《激战2》的战斗中包含了许多小技巧


《剑灵》最为玩家所热衷的就是捏脸，在其他方面都被《激战2》和《魔兽世界》压制到死


《德拉诺之王》上线后，WOW全球活跃玩家数量突破了一千万


《激战2》没有了明确的铁三角定位，也没有了团队的传奇

伴而生的体验缺失。《激战2》除个人史诗外，不用任务线束缚玩家，但平摊到各个地图的爱心任务根本串不出一个让人记得住的故事，而即便是“探索者”类型的玩家，也不愿意在空有宏伟美景却没有足够代入感的地方停留——我来到了这个壮丽的世界，但我没有融入这个世界，所以铁炉堡的大锻炉总是比《激战2》里更具匠心的阿苏拉方块城市更让玩家倍感亲切。

《激战2》就像美国中产阶级的日常生活一样，娱乐项目很多，惊喜很少。

《魔兽世界：德拉诺之王》上线后，我的朋友们陆续回归，我也重新拷来近30G的文件夹。熟悉的画风，“顺滑”的要塞系统，压缩后看着不那么累的数字……但当我在影月谷打怪时，我开始打瞌睡。

我必须承认一个事实：在《骑马与砍杀》做成MMORPG之前，《激战2》的操作模式和武器技能系统可能是最符合我口味的。外域再美，我可能也回不去了。

没错，是时候撕开温情的面具了。那个在2002年夏天拿着《魔兽争霸3》游戏碟全城找带光驱网吧的少年，那个在2005年4月26号为《魔兽世界》平生头一次逃半天课的少年，已经厌倦了暴雪对动作体验的理解。

我蜕变成了暴黑，就是这么任性。

今年的最佳端游奖给没有传说的《激战2》，因为2014年的端游本就没有传说。传说属于手游《刀塔传奇》，但我是没空儿在它身上浪费时间。

蓝星拉着一个青年人走上台去，“我向大家介绍一下，他就是碧海银鲨，我们平常都叫他‘鲨鱼’，我刚刚把他从一堆手机里刨出来，因为本届鹰头马评奖增加了一个新环节，就让他来给大家说说。”碧海银鲨拨动着手机中的讲稿，朗声说道：

《大众软件》持续10多年老规矩一年一度举办的“鹰头马”评选回归了，而就在中断的2013年里，游戏业界发生了翻天覆地的变化，移动游戏以其迅猛的发展速度成为整个行业关注的全新焦点（这也正是鹰头马得以复活、回归的一个原因）。2013年由于手机游戏在数量与种类上都出现了大爆发的迹象，因而在国内被誉为“手游爆发元年”。去年中国移动游戏产值约112亿元，全球移动游戏市场收入达到122亿美元，而在今年，这些数字还要至少要翻上一番。无论是在国内还是全球，移动游戏产值突飞猛涨的背后都意味着数量与种类繁多的手游大量涌现，其中必然不乏精品，也因此让复活后的“鹰头马”评选首次增加了关于移动游戏的综合点评，从“最XX”的角度来梳理一下2014年度都有哪些值得人们关注的手游作品。

单机类手游点评

最精美：《纪念碑谷》

《纪念碑谷》一经发布，便收获了全球玩家与业界媒体的一致好评，堪称是iOS平台最让人惊艳的游戏之一，被誉为最具设计感与艺术气质的独立解谜游戏，并斩获2014年苹果最佳设计奖。精致的艺术设计风格与独特的视错觉解谜玩法使得《纪念碑谷》被上升到了一个移动游戏从未企及的高度。



最颠覆：《瘟疫公司》

《瘟疫公司》是一款以传染病为题材的策略型游戏，要求玩家将某种病原体散布到世界各地从而制造一场超级大瘟疫，最终让全球人类死于传染病。正因其与众不同的极具颠覆性的玩法，《瘟疫公司》虽然只是一款2012年便上市的老游戏，但至今仍然能够占据多国付费榜单前列。



最逼真：《现代战争5：眩晕风暴》

Gameloft的《现代战争5：眩晕风暴》是备受瞩目的一款射击大作，游戏延续了该系列一贯的火暴风格，战斗场面和物损效果也更加逼真。作为一款掌上随时随地均可以指尖操控的史诗级的动作射击大作，其以超级逼真的模拟战争场景为玩家们带来前所未有的射击体验。



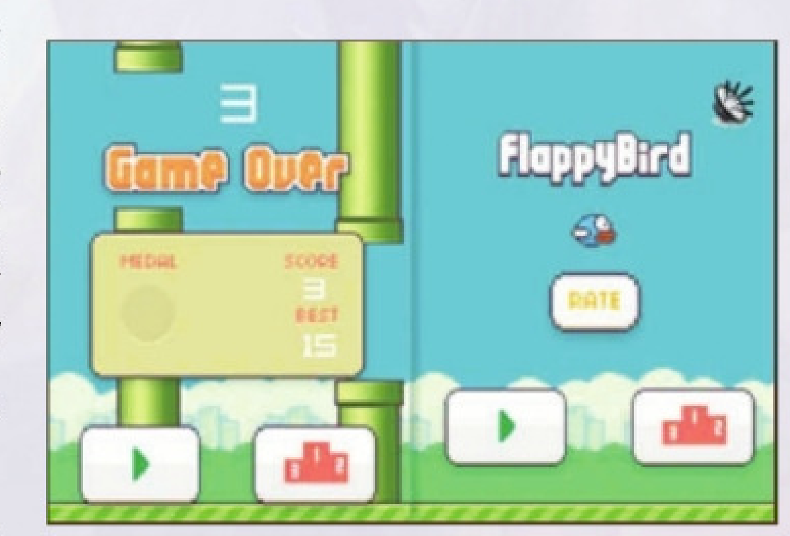
最怀旧：《轩辕剑叁外传：天之痕》

老一辈的玩家都应该知道，国产三剑，承载了一代人的回忆。三剑之一的《轩辕剑》以家国历史与神话典故相结合而见长，其中《轩辕剑叁外传：天之痕》更是赚取了无数人的眼



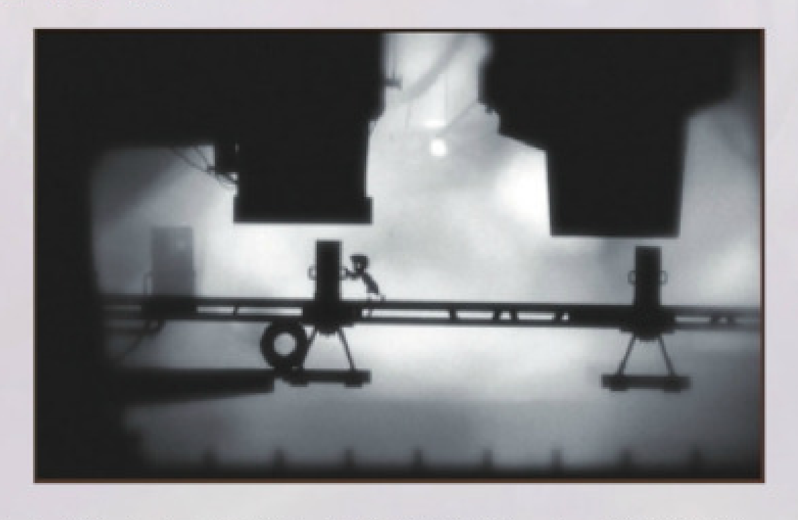
泪，可谓经典中的经典。大宇资讯将《天之痕》完美地移植到手机平台，让老一辈玩家勾起经典回忆，重温三个人的快乐时光，同时也吸引了很多新生代的玩家。

最火暴：《Flappy Bird》《2048》《别踩白块儿》



2014年，有3款全凭创意胜出的休闲手游一度风靡全球，这三款手游便是《Flappy Bird》《2048》及《别踩白块儿》，它们均先后创下了手游界的神话。至于这三款手游火暴的原因，众多媒体的分析无非两点，操作简单和社交传播，但是满足这两点的游戏又何止这三款，但在今年除了《围住神经猫》这款HTML5游戏以外，都没能达到它们的高度。

最佳移植：《地狱边境》



虽然移植手游平台的《天之痕》备受好评，但有一款移植的老游戏在付费榜上长期位居前列，并且名次比《天之痕》更高，它就是采用了2D黑白美术风格的冒险解谜游戏《地狱边境》。作为这款纵横PC、PS3、Xbox三界的大腕，头顶近百个奖项光环的冒险解谜佳作，其究竟有多出色，究竟有多传神，并不是三言两语能够形容的。

最佳塔防：《王国保卫战：起源》



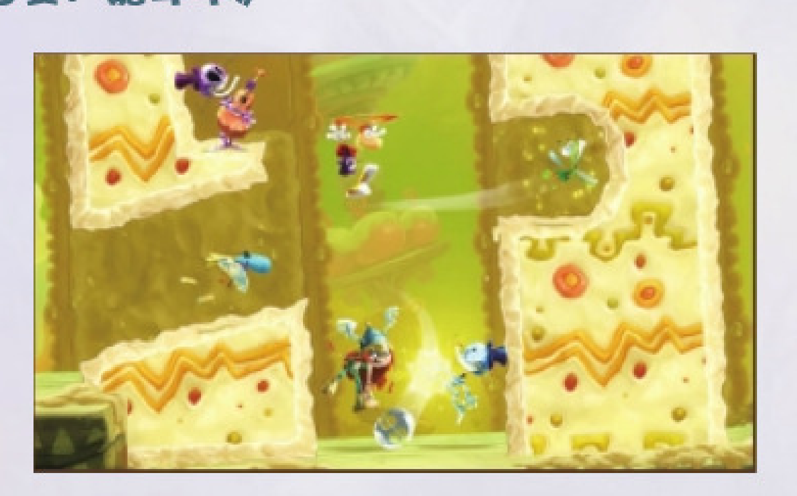
根据中国区的情况来说，最近刚上线的《王国保卫战：起源》是塔防神作《王国保卫战》系列的第三作，在保留精髓玩法的基础上更新了大量内容，并且重新设定了世界观，虽然核心玩法没变，但其策略性依旧不减，成为少有的能杀入畅销榜TOP50的单机手游。

最佳三消：《冰雪奇缘：冰纷乐》



《冰雪奇缘》是由迪士尼旗下的迪士尼互动根据其同名动画电影精心打造的一款益智消除类游戏，游戏在关卡和玩法设计方面也别具匠心，创新十足又不乏趣味性，同时引入了电影中的主线和剧情，而且每个角色独有的升级系统，让游戏更加耐玩和富有吸引力。

最佳跑酷：《雷曼：嘉年华》



尽管如今各种跑酷游戏层出不穷，但论及好玩性只能是《雷曼：嘉年华》，作为2012年年度苹果最佳游戏《雷曼：丛林冒险》的续作，《雷曼：嘉年华》回归本源，延续了上一作的精彩表现，但操作方式和角色更换等全新元素都在提示玩家这是一款全新游戏。

网游类手游点评

最具创新手游：《刀塔传奇》
提名：《海岛奇兵》《剑魂之刃》



《刀塔传奇》摒弃了以卡片碰撞表现的无脑式自动战斗模式，并开启了强调微操作的动作卡牌时代，游戏品质远甩以往卡牌手游不知多少条街；就在全世界都在抄袭《部落冲突》之时，Supercell公司却在COC的基础上加以创新做出了同样风靡全球的《海岛奇兵》。

最佳页游IP手游：《女神联盟》
提名：《七雄争霸》《全民斩仙》



《女神联盟》手游在页游版的基础上做出了较大创新，吸取诸多卡牌游戏的元素，同样在手机平台大获成功；《七雄争霸》页游曾让行业重视起页游来，时隔4年后登陆腾讯平台的《七雄争霸》手游表现依旧可圈可点；《全民斩仙》在页游《斩仙》的基础上做出优化，成为首款登陆腾讯平台的仙侠类手游。

最受期待手游：《炉石传说：魔兽英雄传》手机版
提名：《梦幻西游》手游、《怪物弹珠》腾讯版

暴雪出品就是最大的期待，《炉石传说：魔兽英雄传》PC与iPad版在全球取得成功之后，无数手游玩家都眼巴巴地盼望着《炉石传说》能登陆手机平台；《梦幻西游》手游版，这款最强回合制网游的同名手游引发了梦幻玩家与业

内的关注；作为日本新一代国民级卡牌手游，《怪物弹珠》的品质毋庸置疑，腾讯在历经大半年的本地化工作后将在12月份引入国内。



最佳竞技手游：《乱斗西游》

提名：《刀塔传奇》《全民枪战》

《乱斗西游》融合了卡牌RPG的元素以及MOBA的推塔玩法，成为网易至今最为成功的手游，将引领MOBA类手游的风潮；《刀塔传奇》在DOTA的基础上对英雄技能精心设计，加入了蓝牙对战功能，并在今年成为WCA电子竞技比赛中唯一的手游项目；首款FPS竞技手游《全民枪战》吸取了《穿越火线》的诸多设计特色，有望引领FPS手游的潮流。



最佳端游IP手游：《天龙八部3D》

提名：《神武》《魔力宝贝》

《天龙八部3D》公测首日流水高达1257万，成为畅游自《天龙八部》端游后的最为成功的产品，验证了端游大作IP的力量；《神武》虽然是同名回合制端游IP手游，但其在手游平台上的表现远超PC端，改变了业界对于重度手游的认识；《魔力宝贝》虽然只是完美世界在已获得成功的《神雕侠侣》基础上利用《魔力宝贝》IP的换皮产品，但它的成功有目共睹。



最佳改编手游：《植物大战僵尸全明星》

提名：《影之刃》《实况俱乐部》

《植物大战僵尸全明星》是EA在单机版《植物大战僵尸》的基础上结合卡牌游戏的养成元素，并引入PVP对战模式，成为一款面貌焕然一新的卡牌手游；《影之刃》在单机版《雨血》系列的基础上改编成移动平台的网游，并成为首款获得了德国科隆游戏展"最佳移动游戏"提名的国产游戏；《实况俱乐部》是KONAMI在经典的《实况足球》系列的基础上改编而成的一款足球卡牌养成类手游。



最佳原创RPG手游：《太极熊猫》

提名：《魔灵召唤：天空之役》《三剑豪》

《太极熊猫》是蜗牛首款动作RPG手游，采用3D端游引擎和真人动作捕捉技术打造，全程浮空连招格斗带来全新畅爽的打击体验，在动作打击力度方面远超出同类产品；《魔灵召唤》是韩国Com2uS开发的一款全3D角色扮演游戏，游戏集成了Com2uS引以为豪的社交模式；3D动作武侠手游《三剑豪》具有ARPG动作角色扮演和角色收集养成两种不同类型的游戏特点，采用类暗黑三操作和"自建关卡"异步PVP的核心玩法。



最佳二次元手游：《崩坏学园2》

提名：《梅露可物语》《锁链战记》

《崩坏学园2》是一款由中国ACG开发商miHoYo和2144游戏联合运营的萌系横版射击无节操手游，游戏角色由国内外顶级声优出演，该游戏已经走出中国手游市场进军韩国手游市场，其成功引起了业界对于二次元玩家的重视；《梅露可物语》是乐元素一款即时线型战略RPG游戏，将唯美的画风和操作简单又不失策略的全新玩法融合在一起；《锁链战记》作为由盛大代理世嘉的一款融合SLG、RPG、塔防玩法等多种元素的手游，拥有日本画师的助阵和庞大的声优团队。



同策略游戏、续作游戏等是否需要设立相关奖项存在较大争议的情况不同，国产游戏这个奖，几乎是众口一词要暂时取消的。

国产游戏的坚定粉Joker一把鼻涕一把泪地说："今年是没啥好的国产游戏，但请大家相信，明年，明年一定会有的……"

于是，大家被Joker的痴念感动，准许他在鹰头马的评奖台上对2015年国产单机游戏做一下展望。

国产单机，蛰伏的希冀

在网游稳步发展、手游风头无两的今天，市场单薄的国产单机游戏依然不受待见。2013多款作品齐发，不仅有一直在坚持的国产"三剑"，还有诸如《风卷残云》等新作品问世，一时间"单机复苏"的口号响亮，笔者也一度



对国产单机市场重拾信心。但是愿景的美妙总是会被现实击碎，尽管2013年的作品很多，但是真正获得市场肯定的却少之有少，《仙剑奇侠传5前传》总销量只有前作的一半左右，更别提像《风卷残云》这种口碑和销量不成正比的作品了。

2014年，国产单机几近冰封，仅有的一款《新剑侠传奇》，却因为游戏赶工痕迹严重、Bug众多，成为了消费国产玩家“情怀”的又一“力作”，老剑客们努力过，但是失败了。

欢闹过后，一切又回归平静。如上文所说，2014年再度成为了国产单机游戏的寒冬。但是黑暗后总会有曙光，我们能够看到在即将到来的2015年，国产单机的继承者们都在积蓄着力量，蛰伏之中孕育着希望，今天不妨对这些即将到来的新生儿做一下展望，看看明年的鹰头马大奖中，是否会有他们的一席之地。

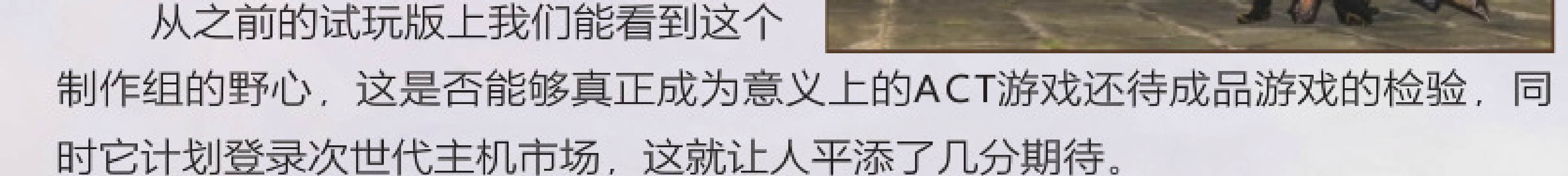
《仙剑奇侠传6》

在国内，也许没有任何一个系列游戏的受关注度能超过“仙剑”了。尽管经历时代的变迁，被诟病不思进取、游戏玩法没有突破，但是它一直都在坚持。

《仙剑奇侠传5前传》对于“仙剑”的口碑来说，算是力挽狂澜的一作，“仙5”的争议让“仙5前”在上市时“压力山大”，但是它没有让人失望，战斗系统中规中矩，加入的一点小创新令人满意，饱满且富有张力的剧情却让人眼前一亮。

此次“仙剑6”让人还算放心的一点就是，剧本编写还是沿用“仙5前”的那个团队，至于战斗系统能有什么样的创新，只能等待了。

《御天降魔传》

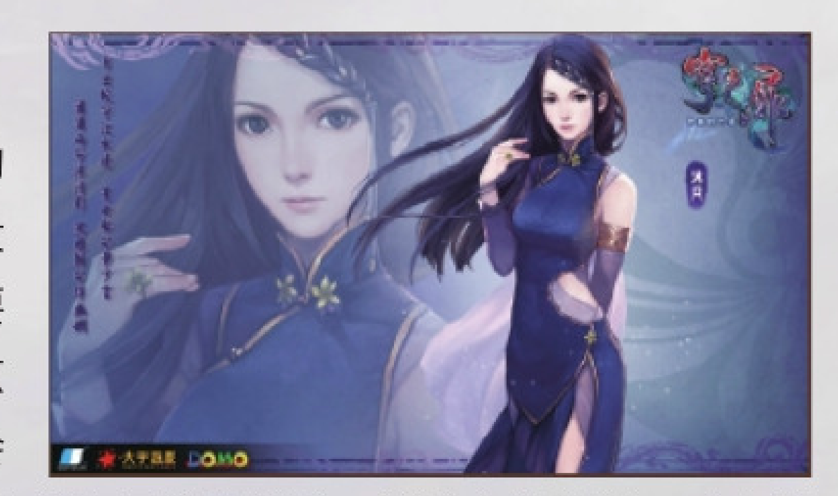


这是一款新时代的国产单机游戏，笔者对它的期望在于，它是否能够跳脱出国产单机那种固定的套路，能否让人在玩法上看到与国际接轨的可能。

从之前的试玩版上我们能看到这个制作组的野心，这是否能够真正成为意义上的ACT游戏还待成品游戏的检验，同时它计划登录次世代主机市场，这就让人平添了几分期待。

《御天降魔传》让很多玩家重新燃起希望，注定会成为一座里程碑式的作品，或一鸣惊人，或贻笑大方。

《轩辕剑外传：穹之扉》



实话说，我对于“轩辕剑”系列的爱比肩甚至是超过“仙剑”的，它庞大的世界观美得让人着迷，但是我还是要说，相比前两个作品，这一款让我有点难以提起兴趣。前作的种种不足势必会影响外传的口碑，不过“轩辕剑”历来外传比正传更优秀，从这个角度说，成功翻身的可能性也不是没有，到那时候，一试便知。

好了，还有一些作品，但我们并不确定明年一定能够看到，不过以目前国产单机的形式来看，我们的游戏题材已经几乎只有仙侠RPG了，很无奈这是我们不得不面对的现实。曾经我们也有像《傲世三国》那样接近国际顶尖水平的游戏，我们的单机市场也曾经百花齐鸣。

我希望重新看到这样的盛景，在我有生之年。

Joker红着眼圈讲完，台下已是掌声一片，众人一起安慰他——你不需要等那么久……

续作奖项泡汤记

会议室内，关于续作的奖项设立讨论，组委会正在讨论中……

“关于续作的奖项还要不要？具体定成什么？大家讨论”，组委会主席8神经直奔主题。

Joker的意见——要设立，也就是最佳和最差这两种二选一，不可能还有别的吧？

一丝blue的意见——好游戏才会被期待有续作，所以应该评最差，叫人大失所望嘛……最佳，不过是锦上添花而已。

蓝星的意见——《魔兽争霸3》《半衰期2》《无冬之夜2》《使命召唤4》《侠盗猎车手4》《星际争霸2》《无主之地2》……过去10年，我们的鹰头马大奖，有7位得主名字是带序号的，其他奖项就不用说了……

渔夫的意见——是呀，续作的定义太难界定，好IP谁都不想浪费，好多知名游戏系列年年出，评最具良心之DLC，可能还靠谱一些。

浮云的意见——年年出也就罢了，有些系列前后几代，根本就不像是一个系列的，质量也是过山车一上一下，完全不靠谱，简直就是武松和武大郎。

digmouse的意见——武松和武大郎？说的好，估计他们不是一个娘……很多系列接连几代就不是一个小组开发的！

“越扯越远了，打住！”8神经拍着桌子。

“今年的续作相关奖项，先不评了，那个啥，渔夫说的那个最具良心之DLC，还算靠谱，明年鹰头马奖加这个奖项，由渔夫负责，散会。”

众人一哄而散，只剩下目瞪口呆的渔夫。

最激动人心的时刻就要到来，代表最高荣誉的鹰头马学院奖即将揭晓，但是……

"怎么能颁给《炉石传说》！我坚决不承认！《龙腾世纪：审判》在游戏的各个方面都更优秀！"digmouse站在舞台边上的暗影里，暗自懊悔小奖项抢的太多，大奖却要旁落。

"不行，我一定得做点什么……"说罢，digmouse开启了潜行模式，消失在大家的视野里，繁忙的颁奖仪式正在稳步进行，谁都没有注意到这个家伙的离去……

鹰头马学院奖

颁奖：Joker

获奖：《炉石传说》

入围：《龙腾世纪：审判》《暗黑破坏神III：夺魂之镰》《中土：魔多之影》

编辑选择奖：《神界：原罪》

华灯初下，众星云集，2014年度鹰头马奖最重量级奖项——鹰头马游戏艺术与科学学院奖的评选终于揭晓。

经过一年的疯狂厮杀，糟粕尽去，剩下的都是精华，你看诸如《刺客信条：大革命》这种让人大跌眼镜的作品一出世就被钉在了耻辱柱上。繁华过后，真正拼杀到最后的大奖挑战者就是：《炉石传说》《龙腾世纪：审判》。

这两款作品各有千秋，首先来看《炉石传说》，不夸张的说，《炉石传说》让移动游戏进入了一个新的层次，集换式卡牌游戏的历史悠久，但是在移动平台上获得这种全世界范围内的关注的成就，这类游戏的鼻祖《万智牌》都没有达到。

首先，《炉石传说》是真正第一款打通了所有平台的游戏。尽管之前也有《XCOM》《地狱边境》《多库罗》等优秀的移植作品，但是他们都是单机游戏，而不是《炉石传说》这种强互动的网络游戏。这一点放之于对于整个移动游戏市场，所带来的意义是难易估计的。

其次，它在游戏的系统简化与可玩性上，达到了一个极佳的平衡点，将这类本来门槛较高、相对小众的游戏类型真正的变成了大众游戏。较浅的牌池让玩家组卡过程变得相对便捷，但在30张卡内融合的套路却有多种多样的可能。

最后要说的是，《炉石传说》可能是门槛最低的电竞项目了，相较于传统电竞项目对于手脑协调的严苛要求，给了所有人一个竞争的平台，这里需要交锋的只是你对卡组的理解与临场的发挥，给了普通人吊打的职业选手的可能。

当然《炉石传说》也有局限性，例如卡池较浅带来的最大弊病，大量同质化卡组的盛行。三十张卡的牌池势必让一套牌只能围绕一到两种思路来构筑，这样使得某一种胜率较高的牌组会成为"冲天梯"的首选，比如大王术、比如动物园、比如亡语猎，这让《炉石传说》的职业比赛变得乏味，因为你总能看到动物园术士无脑冲脸下。但是要说的是，这些是附加在"冲天梯"的功利心之下的，如果你不在意输赢，只想玩的愉快的话，完全是可以组建自己喜欢的套牌来战斗的。

再来说说《龙腾世纪：审判》，这款作品几乎可以算作是一款完美的游戏。这系列作品一直是高品质的代名词，《龙腾世纪：审判》则将品质提到了新的高度，它的优秀甚至让最苛刻的游戏评论者都难以找到黑点，几乎所有网站都给予满分的评价也足以说明一切。单纯以游戏性来看，获得什么样的赞誉都是理所应当。

但是我们为什么还是将鹰头马学院奖颁给



2014年度鹰头马奖：《炉石传说》（酒馆老板：快来干上一杯，庆祝一下吧！）

了《炉石传说》呢？

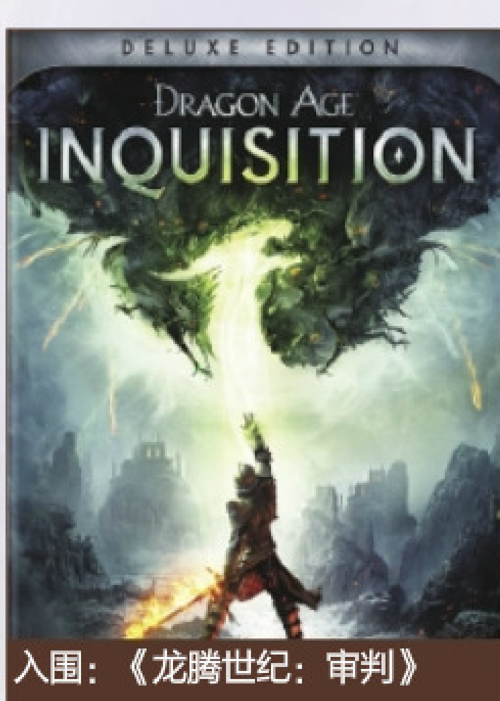
简而言之，是因为时代。

不管你承不承认，目前的朝阳是移动游戏产业，全世界的目光都聚焦于此，而作为这个移动时代的里程碑式的作品，《炉石传说》是有理由获得我们的肯定的，而对于《龙腾世纪：审判》，只能说他战胜了一切，但输给了时代。

最后再加一项编辑选择奖，那就是Joker我推荐的《神界：原罪》，它是我今年的心头肉，我已经很久没有看到过这么复古且有趣的游戏了，庞大的任务系统，细节丰富的战斗过程，让他成为了我心目中的今年最佳，没错，这是私货（反对夹带私货！台下的呼声此起彼伏）。



入围：《暗黑破坏神Ⅲ：夺魂之镰》



入围：《龙腾世纪：审判》



入围：《中土：魔多之影》



JOKER最爱之私货奖：《神界：原罪》

终于到了最终颁奖环节，酒馆老板上台准备领取本届鹰头学院奖奖杯——鹰斯卡杯。然而就在即将颁奖之际，Joker却突然慌了神……

"该死！奖杯呢？！难不成又是该死的九头蛇渗透了！"Joker冲着看管奖杯的海参崴渔夫暴跳如雷："怎么可能丢了的！你得马上找个奖杯来让我发！"

渔夫眉头一皱计上心来："不慌不慌，你有没有看过《顽主》这个电影？我家里还有一个泡菜坛子，挺好的不漏水……"

而此刻，在热闹颁奖场外，房檐下的阴影里，digmouse的衣衫下鼓起了一块，他轻抚了一下，低语道："你只属于我认可，绝对不会交给……嘿嘿……My precious！"

再一次，他消失在了夜幕中……

落幕

2014年的鹰头马颁奖典礼闹闹哄哄的结束了——是的，闹闹哄哄。

在最后，闹出了最重量级的鹰头马学院奖奖杯神秘丢失，渔夫用自家泡菜坛子鱼目混珠的恶劣事件。在这个事件后，Joker和渔夫这一对基友反目成仇，他俩约定好一个时间大打出手——在《死或生5》里。

编辑们一边观战，一边七嘴八舌纷纷抱怨："今年的鹰头马颁奖肯定是不算成功了！""那四样东西究竟是啥？有谁找到了么？""一个都没有找到啊！8肿明显是胡说八道！""就是，编辑部要是有什么珍宝，哪里还用卖鹰头马！""还有'爱'什么的，是说木然和xxisback的基情么？这个倒是挺好找的。""这么说鹰头马是不会回来了啊……"

新加入编辑部的木然突然号啕大哭起来："我好想见鹰头马！我这辈子还没见过长得这么难看的东西呢！"

就在这时，一道绚丽的光芒突然投射在大家身上，大家纷纷抬头望去，就连Joker和渔夫都放下了手柄——大家看到鹰头马正飞翔在空中，缓缓的摇动着翅膀！

"是鹰头马！真的是鹰头马！"

"是鹰头马！真的长得好难看！"

鹰头马的喙一张一合，说起话来："我的朋友们，我回来了。你们已经为我集齐了那四样东西，谢谢你们！"

编辑们面面相觑，脸上充满迷惑的表情。

鹰头马的声音温柔而充满磁性："我在渔夫、Joker、软软他们身上找到了'决心'，他们在大软最需要他们时义无反顾的回到了编辑部，甚至能放弃在别处更优厚的薪水待遇；俗话说，家有一老，如有一宝，Cross、蓝星、魔之左手、一丝blue、Digmouse他们本身就是'珍宝'，他们都是代表着大软历史的资深编辑；而在木然、介错人、xxisback、碧海银鲨他们身上我能找到'力量'，他们是新鲜血液，活力无限。而最后也是最重要的——爱，你们已经拥有得太多了。每一位在看着这段文字的读者，还有在微信上、微博上、官方网站上、以及参与了众筹的每一位朋友，他们对大软的爱，将我召唤了回来。朋友们，我将永远和你们在一起。"

鹰头马扑腾了两下翅膀，突然消失了。

木然转过头去看着xxisback，说："我现在觉得这家伙长得还行！"

2014年的鹰头马颁奖典礼就这样结束了。最重要的是，鹰头马回来了！

REVIEW



评论

边缘

P121

模拟人生4

Sims系列更像是积木，东西和规则扔给玩家，趣味与游戏性不取决于游戏本身，而与玩家的智慧和创意发挥有关，当大众对车枪球疲软，这样利用游戏自身规则将游戏乐趣成倍放大的游戏正是玩家们所需要的。不过这一次大改“积木规则”的4代却完全没有给出玩家所预期的答案。

■内蒙古 葬月飘零

为什么不再不正经一点？

FPS游戏可以披上各种科幻、奇幻、二战、未来战争等等的皮，刷上策略、拟真、无双等迷彩，产生奇妙的化学反应从而衍生出各种不同玩点。持枪拯救世界也好，指挥小队突击暴匪解救人质也罢，亦或是将德国纳粹挨个爆头——但其核心玩法就只有“突突突”，如何让“突突突”更有意思更受玩家待见就是FPS类型游戏永恒不变的命题。



■ 本作是2的“前传”和1的“后传”，帅杰克这次当上了主角

无主之地：前传
Borderlands: The Pre-Sequal!
类型
射击
制作
2K Australia
发行
2K
发售日
2014.10.14

但是游戏发展至今绝大多数的好点子都已经被用过并冠以“经典”一词将其封神，说好听点是经典的延续，说白了就是一大堆老套的东西排列组合产生新的交叉科学效果的美第奇效应。不过说回来话虽如此，目前也没有什么好办法来突破这个瓶颈，但其中的一个另类游戏却提出了一个不赖的方向，其最新作《无主之地：前传》（Borderlands: The Pre-Sequel，以下简称BPS）这一次混合产生的美第奇效应完全可以竖起大拇指来一声“干得不错”。

但要说“干得漂亮”，那还差得远。

似是而非的前作大型DLC

说实话BPS很像一款前作DLC，新的四名角色各有各的特色，雅典娜的盾牌可以Cosplay一把美国队长，不仅能防御枪弹更能扔出去砸人；威廉的两个浮游炮一个加血一个输出，攻防得体；妮莎的双枪火力更猛，弹药瞬间为零的同时也瞬间清场；小吵闹一直是该系列的明星吉祥物，这一次可以亲手操纵它也算是了了系列死忠的一桩心愿，随机技能不仅更加恶搞也更加给力。同时有意思的是在剧情上我们还能见到前作中的一些角色，莉莉丝、罗兰一干人等皆有戏份。而且各种怪物各种BOSS各具特色打法也不尽相同，不同的角色配以不同的技能加点，加上不同的地形和不同类型的枪械，面对不同种类敌人的各种混搭，每一战都能有新惊喜。虽说如此，前作的弊端在BPS仍然没有得到改善，冗长的跑路，无聊的任务，穿插着杀戮的从A到B再到C的流程的确乏味无比。但值得欣慰的是，前作的优点也仍然在，幽默恶搞的对话，爽快的对射，海量随机装备都是BPS的玩点，另外值得夸奖的是，BPS绝佳的优化也是还在使用老爷机+XP系统玩家们的福音。所以BPS怎么看怎么像前作的威力加强版，但真正玩起来还真的与前两作有很



小吵闹来也

系列人气最高的讨厌鬼小吵闹总算在打了两代的酱油之后当上了主角，效果拔群！

大的不同，得益于两个新系统，战斗风格与前两作天壤之别，而这就是BPS最精明的地方。

如果我们将BPS和前两作进行交叉对比一下就会发现，其中的交集内容大概会占到游戏内容的80%，我们简单的提取一下交集就可以罗列几个关键字：MF、FPS、四职业三天赋树、嘴炮、开放世界、多人联机乐趣成倍增长，这些则是该系列的精华，同时也是其最大的特色。所以以初代为基准的话，那么前作与BPS可以分别被称为“前作大型DLC”绝不为过：每一个续作都仅仅变更角色、故事、场景，但MF式FPS的核心玩法仍然不变。因此到PBS这里用“前作大型DLC”来总结既正确又错误。

绝佳的三个新点子

BPS的故事设定在前作故事之前，以第三方的视角描绘了前作杰克这个大反派如何从一个任职于亥博龙、满嘴冷笑话与黑色幽默的可怜虫成长为一个丧心病狂大恶棍的自我发现之旅。故事剧情较前作而言大有进步，讲故事的方式也更有新意，杰克从一个人畜无害的研究员变成丧心病狂的大坏蛋的过程也能够令人信服，甚至一些剧情和台词还相当出彩，可以说游戏对杰克这个角色的塑造上相当成功。故事的舞台位于潘多拉星球的卫星Elpis上，这里的缺氧和低重力是不同于潘多拉的地方，而这并非简单的世界观设定，同时也会反映在玩家的游戏体验之中：没有氧气玩家的角色很快就会窒息而死，低重力能够让角色跳得更高更远，而且还可以在跳跃中突然启动装甲的重力系统，迅速回到地面之上，将脚下的敌人踩成肉饼。

游戏的地图布局与前作相比也更加的大气，这不仅仅是视觉效果，实际可抵达的面积也增大不少，这与前两作看似大实则小的障眼法相比的确良心大大滴，虽然仍然少不了空气墙或是各种悬崖峭壁限制玩家的移动，但BPS的大部分情况下在潘多拉的卫星Elpis上，只要玩家看到的地方绝大多数都能够通过某种或简单或复杂的方式抵达。而且在地图的布局上充分的考虑了低重力和缺氧这两项BPS的核心玩法，和散布在各处海量枪支弹药一样，气眼和空气发生装置也紧密且均匀的分布在各处。虽说氧气看似限制了玩家的行动和战斗节奏，但实际上缺氧的设定真真正正是限制了绝大多数种类的敌人，在战斗中玩家可以击碎氧气面罩，看着敌人双手空中乱舞活活憋死也是一大乐趣之一，更何况大多数需氧种类的敌人被击杀后还会秃噜噜的蹦出氧气瓶，更不要说玩家可以选择小吵闹这种根本不需要呼吸的机器人进行游戏，玩家完全不必担心氧气会限制住玩家的脚步。不过氧气携带量却将玩家的行动实实在在的限制住了，更恶心的是一些任务需要玩家保有一定量氧气来喷射跳跃到某些高处，很多情况玩家在遭遇战中爽翻天之后会愕然发现，因身上的氧气余量不够而无法喷气因而无法完成任务的糟糕状况，只得悻悻找到气眼补充氧气后再回到任务点。虽无伤大雅但终究还是扫兴，游戏用氧气量的方式限制玩家行动虽好且贴合事实，但也为玩家正常的游戏体验带来了诸多不便。

低重力更是给玩家提供了各种虐敌人的手法，飞空重踩不仅可以将敌人踩碎，更可以成为二段跳的跳板。散落在地图上的各种动力跳板加上喷气推进也能让玩家跳的更高飞得更远，赋予玩家神走位的能力，玩弄敌人于跳板之间。可遗憾的是大部分任务的地点需要玩家有不错的跳跃操作才能抵达，各种难以跳上去和周围被熔岩深谷环绕的目标点比比皆是，稍有不慎就会被自己的手残操作给害死，随后玩家就会穿越时空管道站在复活机旁边，BPS就这么突然就变成了









左上图 无尽的MF刷装备仍然是重头戏
右上图 本作场景的气场要比前作提高好几个层次
左下图 继承自前作的坏小子点数系统又给玩家一个刷刷刷的新理由
右下图 带有美国队长战斗风格的雅典娜战法好玩有趣

第一人称《古墓丽影》或是《波斯王子》。更讨厌的是由于游戏设计了三维的高度维度，一些标在地图上的任务点不仅需要X和Y轴契合才行，更需要Z轴的高高度也符合才找得到，有些变态支线任务点设置得很是诡异，任务物品也很小，空间感不差的玩家找起来都迷糊不已，对于那些空间感不佳的玩家简直就是一场灾难。

第三个新点子则是激光枪，激光枪配合上各种属性所附带的效果，如蓝激光枪能够冻住敌人，红激光枪可以灼烧敌人等等，不仅丰富了装备的种类，更可以与跳跃和低重力配合衍生出各种虐怪的新姿势。不过激光枪最大缺点在于弹药的设定，别看弹药量挺高动辄上百，但在紧张刺激的快节奏战斗中按住鼠标左键弹夹数就会疯狂减少，一场战斗下来弹药立刻捉襟见肘，而激光枪弹药在野外却很不多见，加上激光枪的伤害多为持续性，为了应对接下来的战斗，也为了最大化输出，玩家往往只能选择间歇式的射击或是憋满弹药爽一次就换枪，本来蛮爽的激光枪却无法时刻开足马力酸爽一把，很是遗憾。

我们可以看到，BPS玩法的核心主题仍然与前两作一脉相承，“爽”字诀仍然是BPS的主旨，怎么能让玩家刷得爽打得爽，那么就怎样来，但平衡性又不能太过于向玩家单方面倾斜而适当的做了一些限制，但使用的一些蹩脚的限制手法导致了“拥有大杀器和超能力却无法时时刻刻大杀四方”的窘境。

求你，过度开发一下吧！

过度开发一直以来是车枪球老三样所面临的难题，不把好点子拿出来放在续作里玩家不买账，但把太多的好点子一口气拿出来的话又必须面对下一座无点子可用而被扣上不思进取的帽子。所以这个度的拿捏很是重要，CoD系列已经过度开发很久了，玩家已经对脚本大片流早已疲软，但制作商却乐此不疲，日渐减少的玩家仍旧买账只得益于这个品牌以及一些额外新增的小要素，今年的CoDAW也拿出了动力装甲的设定赋予了在三维中高度中移动的能力，这一点倒是与BPS的低重力如出一辙。可是也有一些游戏很小气，新作只增加一两个有趣的新玩法，而这几个玩法却很对玩家胃口，如同一个高明的魔术师小心翼翼地向你展示一两个小魔术那样，你明知道他能给你更多惊喜但他却不痛痛快快的一口气全都带给你，BPS显然属于这种让玩家又爱又恨的类型。

BPS的低重力低氧气含量加上激光枪已经衍生出不少有趣的玩法了，如果再能加个什么玩法或是新系统，那么一定会更有意思。比如增加不同元素的手雷，爆炸后吸引敌人或是推开敌人，与低重力配合将敌人炸飞上天之后再瞄准射击之玩一场打飞碟的游戏。比如既然有了炮台机车那么为什么不再来个战斗机飞行器呢？再比如增加一个钻地玩法，玩家可以钻进地里之后突然从敌人脚下把他射成筛子，或是在敌人脚下挖好洞一颗手雷将最后几英寸土层破坏，敌人直接跌入深渊，以此可以引申出更多的玩法。普通玩家都可以脑洞小开出这么刺激的东西，制作商一定不会想不到，但却非常小气的浅尝则止，是在不够意思，求你，过度开发一下吧！真的不会怀孕的！

结语

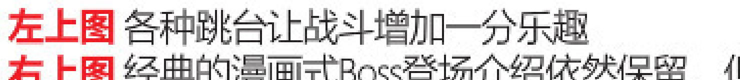
BPS的恶搞仍然到位，从战斗到嘴炮，从故事到内涵，无一不透出一股子不正经的味道，但是BPS真的真的可以再不正经一些，游戏的乐趣也会随之倍增，过度开发与BPS的距离还是很遥远，况且BPS是《无主之地》系列的一个变革过度的一作，开发商没有想好第三代应该怎么改变，于是一边测试玩家反映一边继续思考的一作，那么为什么不多测试一些好玩的点子呢？为什么不再不正经一点？

“鬼知道他们是怎么想的！”









左上图 各种跳台让战斗增加一分乐趣
右上图 经典的漫画式Boss登场介绍依然保留，但尺度更加恶搞
右下图 任务仍然是A到B的路数，虽然杀的爽快但任务体验始终单调

■本拉登临死之前

转变后会是什么样？

试想一下：如果将《我的世界》的方块画面风格与《DayZ》的残酷末日生存模式结合在一起，将会出现什么？一款现实版的《我的世界》？又或是方块末日生存游戏……例如《未转变者》？有《我的世界》风格的《DayZ》会给我们带来什么体验呢？

未转变者
Unturned
类型
沙盘
制作
Nelson Sexton
发行
Smartly Dressed Games
发售日
2014.7.8 (Early Access)



■ 看这云彩、这手臂、这篱笆，咋这么眼熟呢？

最近几年，原本游戏的Alpha版本只是在开发小组秘密测试而绝少泄露，现在却被许多制作人提早拿出来展示甚至出售（《DayZ》我指的就是你）。这种现象很难说是好是坏，毕竟玩家能更早的玩上游戏当然令人欣慰，随之而来的无数的Bug又令人苦恼。

《未转变者》正是这样的一款“抢先体验”游戏，现阶段的《未转变者》还不是游戏的最终形态，但我们仍能从中找到许多亮点，当然还有槽点……

在末世中求生

饥饿、疾病、还有那无处不在的被感染者构建出了一个充满残酷斗争的群岛——爱德华王子群岛。初来乍到的玩家进入游戏时会有一种类似于《我的世界》而又更具体的方块物体视觉感，让你觉得回到了《我的世界》，至少在遇到第一个生物前是这样。

对，就是这东西，多年的游戏经验导致我的第一反应是勇敢的冲上去，用我魁梧结实的双拳与精湛的格斗技巧干掉它！不过理想是美好的，现实是骨感的，我在与它搏斗的时候引来了更多的感染者，然后我就死了……

事实上，新手在没有掌握技巧时，在面对一只以上的僵尸时往往只有跑的份。特别是当你进入满布僵尸的小镇时准备找找吃喝时，往往一堆的僵尸立马在你身后开起火车来。

可问题在于不去居住地区就无法收集到物资，没有物资就不能对抗僵尸，无法干掉僵尸就不能去安心地收集物资。玩家就在这一次又一次的围殴与逃跑中饥寒交迫致死。

哪怕玩家已经在安全的地带搜刮到了枪支弹药，转到别的地区时也要小心谨慎。因为没安装消声器的枪械开火的声音会传遍整个地区，引来数倍于你所能抗衡的僵尸，偏偏游戏中为了营造生存压力使得弹药出奇地少。就拿一个常见的枪械双管霰弹枪来说吧，用原装的猎鹿弹对准普通僵尸便可一枪爆头，打军人变成的僵尸时也只需要两三枪，问题是玩家辛辛苦苦在一个小镇搜集完也最多就找到七八发猎鹿弹，一个

小镇普通的僵尸都不止10个啊！玩家大多数情况下都是一个刚出生的裸男挥舞着一根球棒与僵尸群玩命。

游戏还“贴心”地设置了负重与背包格数限制，背包的质量决定你携带东西得能力。你想如同《地铁2033》里主角那样扛着不同的武器与几百发子弹还活蹦乱跳的穿行于群敌之中取之首级？当然可以！不过你得先搜刮全地图找到最好的背包与足够弹药，还要扔掉所有的萝卜蔬菜与医疗物品才能腾出空间。不然玩家只能携带有限的武器与补给，继续在各居民处的一堆破烂中翻箱倒柜寻找着重要物资。

不经历风雨，怎么见彩虹？只有经过数次的死亡后玩家才会对游戏系统有个初步的了解。与《DayZ》用图标来表示生理状态不同，未转变者将饥饿、口渴、血量、疲劳、感染度直接以能量条的方式显示在屏幕上。前面4项比较好理解，第5项却是未转变者将《DayZ》疾病系统简化改进而成的一项：每当被僵尸抓一下或是吃了一些发霉的食物，感染值就会上涨，涨至100点就会不停的掉血至身亡。

这种改变是好是坏很难评价，在游戏中没有《DayZ》中如呕吐、头晕、半身不遂、流血不止等复杂的生理现象，但同时生硬的简化将此方面的生存压力完全数值化，感染度99%？没事！照样活蹦乱跳！到了100%？要么吃抗病药物活下来，要么等死。

在其他情况下，用随处可见的破旧衣物做成的绷带便可应付日常冒险中受伤导致血量不足的问题，完全没有像《DayZ》那样从中感受到生存带来的死亡压力。这使得感染度系统像是生硬地镶入游戏中的不和谐一环，偏偏就是这个生硬的数值有时还能给你制造大麻烦。

《我的世界》末日版？

当玩家逐渐熟练玩法以后便不满足于单纯的搜刮物资，若只是这点内容怎么能长久地留住我们？没错！没有枪没有炮我们自己造！

砍树、挖矿、制造以及建筑，当这些从《我的世界》中“借鉴”过来会是什么样？Nelson Sexton给了我们及格的答案。

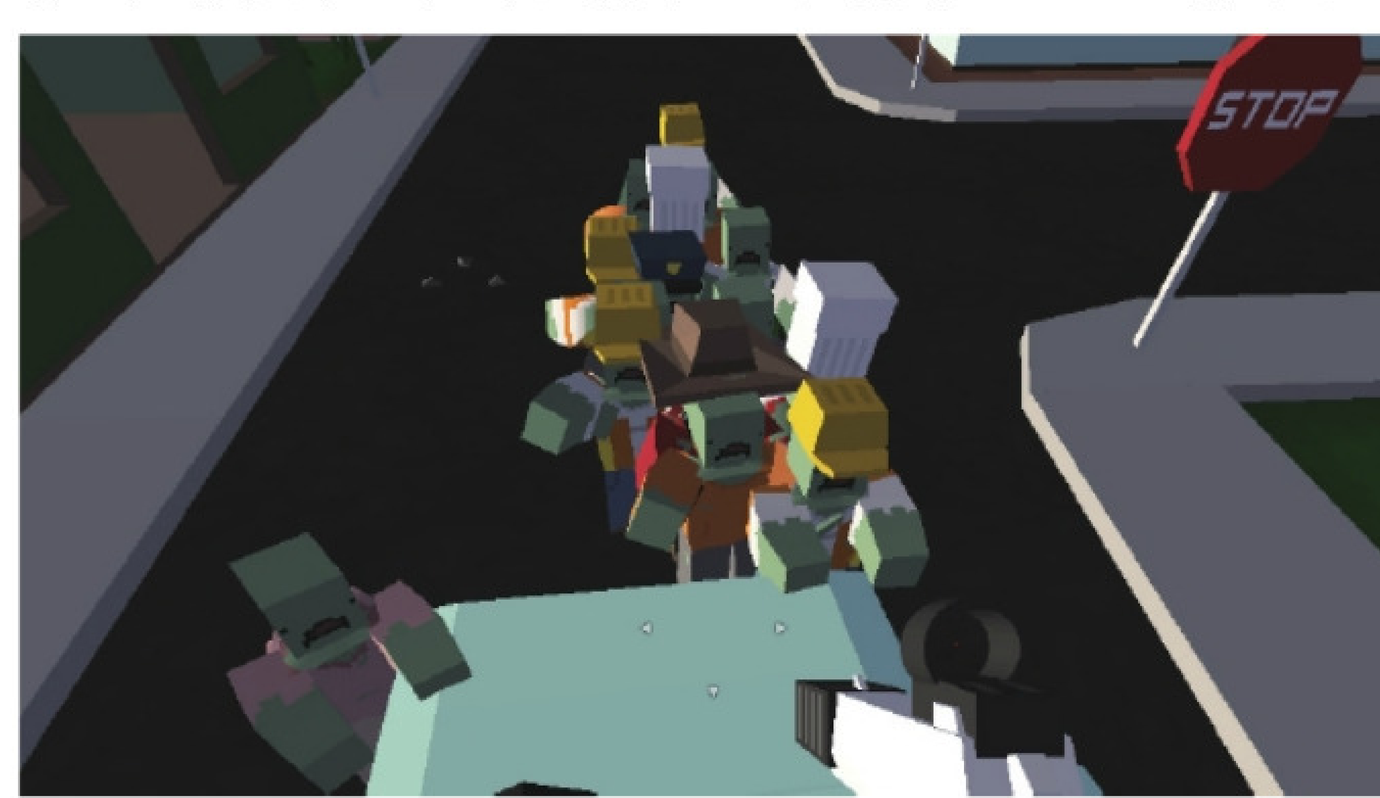
手持搜刮到的伐木斧/消防斧/电锯/锯子对准随处可见的大树一阵猛敲，大概七八下后便可砍倒，搜集掉落的原木、树枝、木棍可以加工成各类木质材料，石质材料则通过用稿挖岩石获得。

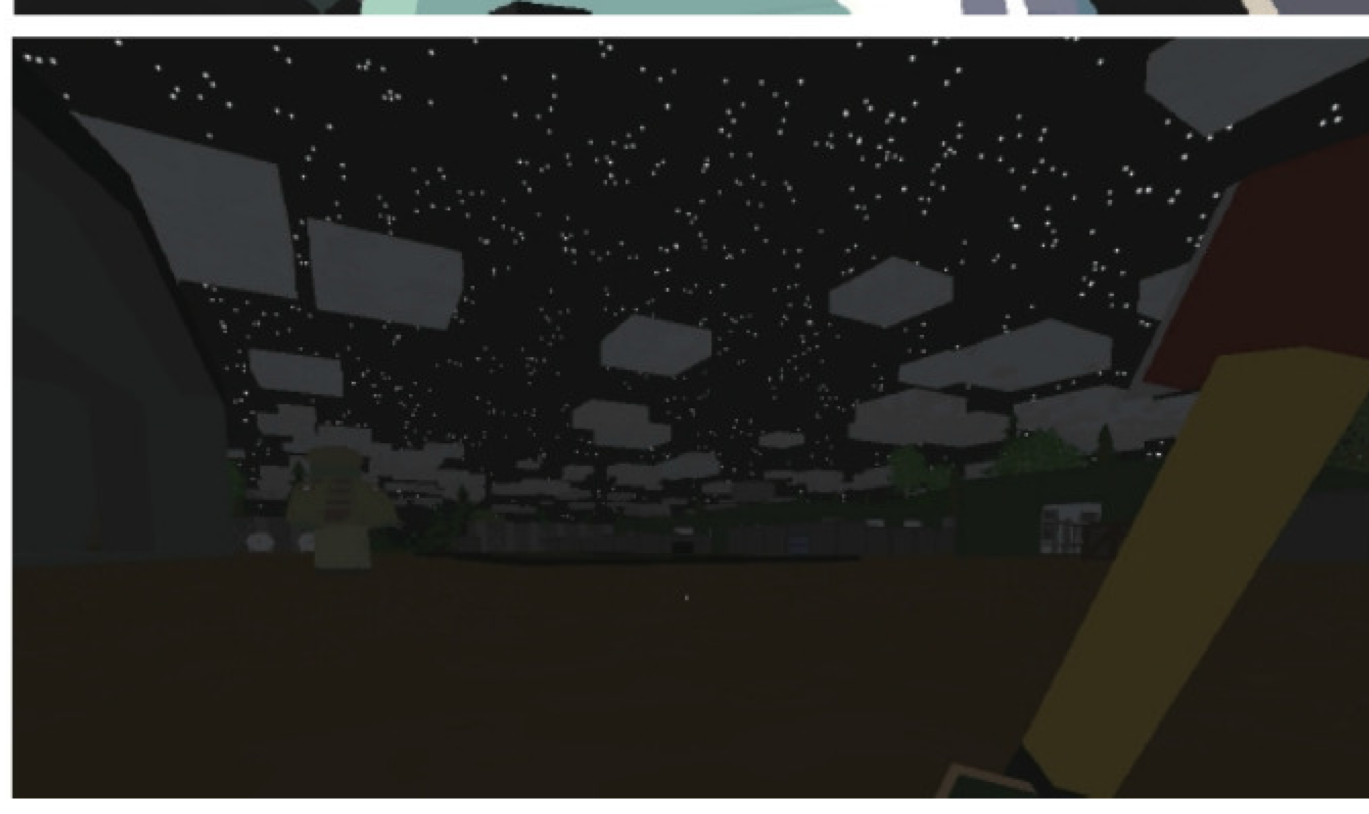
有了这两样材料后玩家能造出大多数生活物品。与《我的世界》不同未转变者为爱好建筑的玩家准备了一些标准化模块，有铺设地面的大块地板、隔绝外界的墙壁、房墙改梁用的支柱……玩家只需要造出来然后放在地上便可，快捷但没有了《我的世界》建造的自由性如果说《我的世界》是用积木挥发自己的创意，那未转变者就是将房屋模块化的快速生产

除了房屋之外当然少不了武器弹药与日用物资的合成加工，比如将弹药盒与空弹匣放在一起合成装满的弹匣，你还能生起一堆篝火然后将采集的石头烧成金属，将金属在手上捏成钉子，再将钉子捏成子弹，好吧，这确实有点扯淡……但认真你就输了。

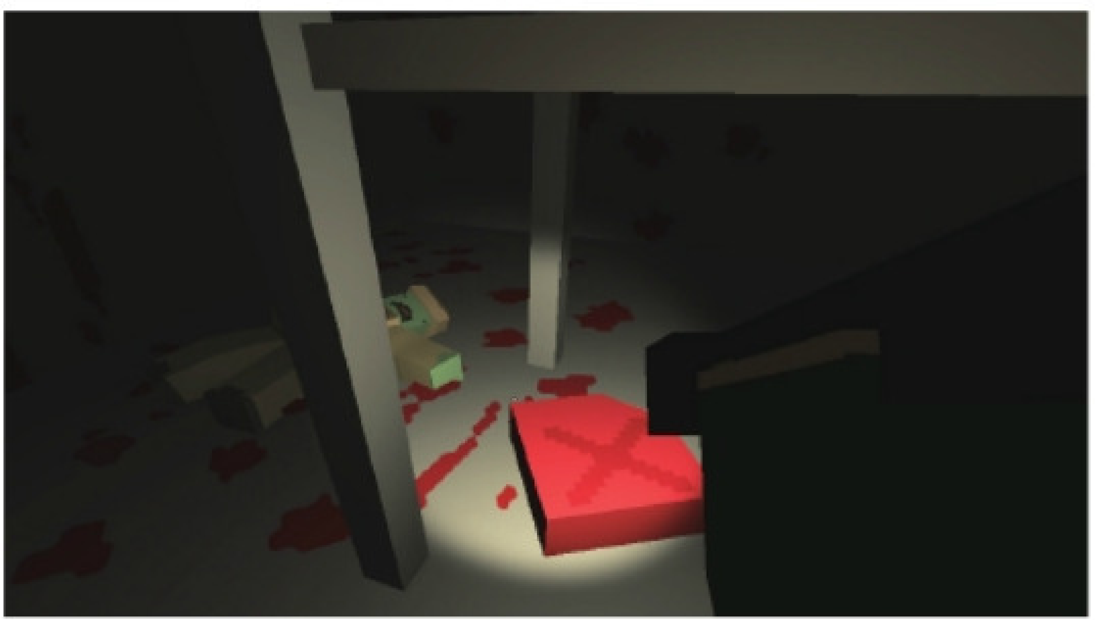
同样硬派的生存战斗

石头能烧出金属？那是因为这种游戏不可能要









左上图 新鲜的肉在车上看着我们！
右上图 这一堆僵尸若没有枪械可是要花很大力气解决的
左下图 趴下慢慢的移动能通过一些危险的地方，尤其是晚上
右下图 开着手电找物品，关闭手电防僵尸，你选哪个？

求玩家深入地底100米去挖掘矿石。要知道《我的世界》中的史蒂夫可是能用手掌劈树、肩扛上万吨货物的猛男，一旦接受了这种设定，在这硬派的生存游戏中，我们主角用手指把金属捏成钉子也不过是件再正常不过的小事了……

之所以《未转变者》有这样的奇葩合成设定，其实是为了更好的去与敌人作战而设计的。建造一个房屋只需要一两个小时，剩下的便是各种战争物品的制造。而在战斗上，至少未转变者在它能力的范围内表现了硬核射击游戏该有的一些特性，比如后坐力大得惊人的各式枪械，种种武器挂件与装备，黑夜悄悄潜入时的低调行为姿态，还有传承自《DayZ》的换弹方式：普通FPS中换子弹只不过是子弹数目的变化，而在未转变者，你需要手持武器按住T键，然后在出现的选项中选择背包中的弹夹来替换枪械中的弹夹。早期《DayZ》依附于《武装突袭》这一真实模拟FPS而来的各种设定很麻烦，却也很真实。未转变者着实从《DayZ》中吸取了不少的优点，

不过联机到底是怎么回事？

以上说的都是单机体验，在一般的生存游戏中处于中等偏上的水准，而联机体验则完全不同与《DayZ》所带来的紧张感。

游戏被有目的分成两种模式：多人合作的PVE与混战PVP。PVP是从《DayZ》传承下来的，确实有几分生存斗争的味道，但PVE的模式却值得商榷。制作人设置PVE的目的是想照顾到那些不热爱杀戮的玩家，但未转变者联机不像《DayZ》那样动辄便是100人的服务器，大多数玩家都使用Hamachi作为小群体联机的途径，只有少数的专业服务器支持更多人的联机，而且还是外国占多数。这也导致了通常情况一个服只有4、5个人。试想一下将5个人分布在一大片群岛之中互相不交流，那联机与单机又有什么区别？所以每当进一个服务器时，第一句话就是“Hi！有人吗？”然后服主便说：“我们在XXX，快过来一起打！”这哪是《DayZ》啊？这是《赛尔号》好嘛！

就算有PVE玩腻了的玩家，在进入PVP服时也会担心丢失自己的全部家当。因此PVE模式在玩家群体中成为了绝对的主流。

所以说理想是丰满的，现实是骨感的。以《DayZ》为原型设计的核心玩法是残酷的末日生存，是人与人之间为了活命而互相斗争，《未转变者》却因为PVE模式的负面影响而不伦不类。PVE没有与僵尸海洋搏斗的刺激感，PVP又找不到服务器，最终玩家在连游戏的核心都没体验到便已吃腻了游戏，从此束之高阁。

测试版本也不用这样吧？

游戏尚处于测试阶段！游戏尚处于测试阶段！很重要所以要说两遍！！尽管拿Alpha版本出来卖钱早已不是什么新鲜事了（游戏是Free to play，但黄金版本也就是迅雷尝试过的会员尊享版可是要5刀的），但这也不能用来解释各种奇怪的游戏问题。既然要借鉴我的世界为什么不把快捷键也借鉴一下？用《DayZ》那套也不差啊！为什么想要从湖里喝水还非得用水壶？在水里蹦跶到死也不能补充一下水分？

若说以上还是现阶段版本不完善所致倒也可以理解，但还有些问题就不能不说制作人真心是东欧出身的，那帮人每次都是有一个好点子能造就一个绝世佳作，做策划的却是一帮干了整整一箱伏特加的醉汉！就拿物品堆叠最大数量来说吧：木材的堆叠数量既不是我的世界中的64，也不设定为中规中矩的10或者100，是25块每叠！而木材的主要作用用来造木板的，每两块木材合成一块木板每两块木板合成一个木制框架，所以当用4叠100个木材合框架的时候你要这样操作：一、右键点一叠木材到合成栏；二、将24个木材合成木板然后取出剩下的一个木材；三、重复一和二的操作3次；四、将每次剩余的木材一块一块的堆到一起（连个相同物品自动整理都没有）；五、用剩下的…… 想想都觉得麻烦啊！

这可不是个别现象：当你用锡罐喝水的时候才叫麻烦。首先要打开背包使用锡罐再关闭背包，对着湖面灌满水后水壶“智能”地回到了你的包中，然后你再打开背包使用水壶关闭背包，喝完一口后水壶又一次“智能”地回到你的背包中。难道我拿出水壶就是为了灌一壶水吗……

这已经不是测试版本的问题了，堆叠数这样的情况明显就是不加思考随意弄的数字，要知道《我的世界》中64堆叠在二进制中便如同十进制的100，刚好是2的6次方，所以在合成大批物品时非常方便。这在编程时不过是多写一点代码，为何制作人这点时间都抽不出来呢？看看同期的《环世界（Rimworld）》同样是免费测试版本，已经有了相当的可玩性，同时Bug也少，作者的诚意之足以致让人怀疑他是不是真的不想赚钱了，准备直接开放免费下载正式版。

真正的玩点是战与造的结合

是的，吐槽了那么多奇葩的设计，不代表《未转变者》就真的很差，那只是它不甚出彩的一方面。要知道深化战斗与建造的联系将是未转变者发展的好出路。现在游戏有个单人与服务器的同步设计——单人模式进入别人的服务器时会保留身上的物品，这意味着你可以在单人模式下搜刮物资、建造基地，然后拿着刚出产的大杀器去PVP大杀四方。

同时作为一款独立游戏，它有更高的可塑性，过不了太久便能改头换面出现在我们眼前，届时定会有更深层次的玩法让人去尝试。也许单独的一位《我的世界》玩家或者《《DayZ》》玩家面对它时会不屑一顾，不过对这两类游戏都有兴趣的人，倒不妨尝试一下《未转变者》。P

■内蒙古 莽月飘零

取舍失衡

虽然不可否认的是，Maxis旗下最成功并且最有名的《模拟人生》（The Sims，以下简称TS）系列的玩家群体主要为女性，但游戏的几个重要玩点却也能够勾满并足起男性玩家们的欲望。



模拟人生4
The Sims 4
类型
模拟
制作
Maxis
发行
EA
发售日
2014.9.2

■ S4的捏人系统是历代之最，光捏人都能捏一下午

当然那些男性玩家关注的“玩点”都是“下等”且“暴力”的玩法，上等的玩法更需要花费心思琢磨：自导自演一出狗血的恋爱韩剧，亦或是以上帝视角参与一部上百集的家庭伦理剧，谱写出一曲世态炎凉的寂寥或是物是人非的悲哀。如果你只是一个技术宅，那么用建筑系统打造一个迷宫，迷宫尽头放一个厕所，让一个虚拟小人狂喝猛吃之后，一场自动寻路AI秀或是小白鼠走迷宫的黑色幽默剧就会上演。

总之，TS系列更像是积木，东西和规则扔给玩家，趣味与游戏性不取决于游戏本身，而与玩家的智慧和创意发挥有关，当大众对车枪球疲软，这样利用游戏自身规则将游戏乐趣成倍放大的游戏正是玩家们所需要的。不过这一次大改“积木搭建规则”的TS4却完全没有给出玩家所预期的答卷。

细节诚意满满

一直以来限制TS系列发展的最重要瓶颈就是模拟人生的主题，既然是用数字化去模拟人类的生活，那么就逃不开人类的日常生活的总总，其中包括情感、社交、工作、吃喝拉撒等等，对于被日常生活琐事缠身的玩家而言自然提不起兴趣在虚拟世界中再被生活虐一遍。TS系列就很巧妙的将无聊枯燥避开，给玩家在虚拟世界中再活一次的机会，打造一个虚拟人，按照自己理想的人生前进，甚至有多样人生的玩家还可以创建多个角色，一人分饰多角来弥补现实的遗憾。因此TS的瓶颈与特色都是TS系列一贯的“模拟人生”的游戏主题，每一代能且只能以此为基础增加新要素、删减玩家讨厌的内容、优化玩家满意的系统，之后就是无尽的资料片来追加各种侧重性强的某一项主题风格，无论是聚焦于大学生活还是着眼于中世纪，TS的基本玩法永远没变，变的只有细节。

TS4在细节上的确给出了一份诚意满满的答卷，游戏的细节非常丰富，甚至“丰富”一词还不足以形容其出色的细节。模拟人的走路风格和衣着风格在不

同的情绪状态下还会有不同的表现，儿童与成人时期的技能与抱负种类多得惊人，配以不同的情绪，玩家永远不会猜中下一秒会发生什么，在前作基础上完善并新增各色家具，模拟人与不同家具的互动也会随着情绪的不同而展开不同的互动选项。总之，纷杂因素的排列组合会让模拟人产生各种不同的表现，加上模拟人之间的互动，表现数量更是提升了一个层次。TS4在人生规划、模拟人属性等大处营造了一个复杂多变的系统，细节之处更没有马虎，甚至仅仅一个因素的不同也会让模拟人产生不同的反应。不仅是模拟人，TS4在物件上细节也很出色，海量细节惊人的印象是TS给玩家为数不多的好印象之一。

但正如我们大学考试时大题不会只能胡写一气来博得判卷老师的同情心，以此来获得辛苦分一样，尽管给你了一些分数，但整个试题的答案的的确确不太对劲儿。

气场并不大

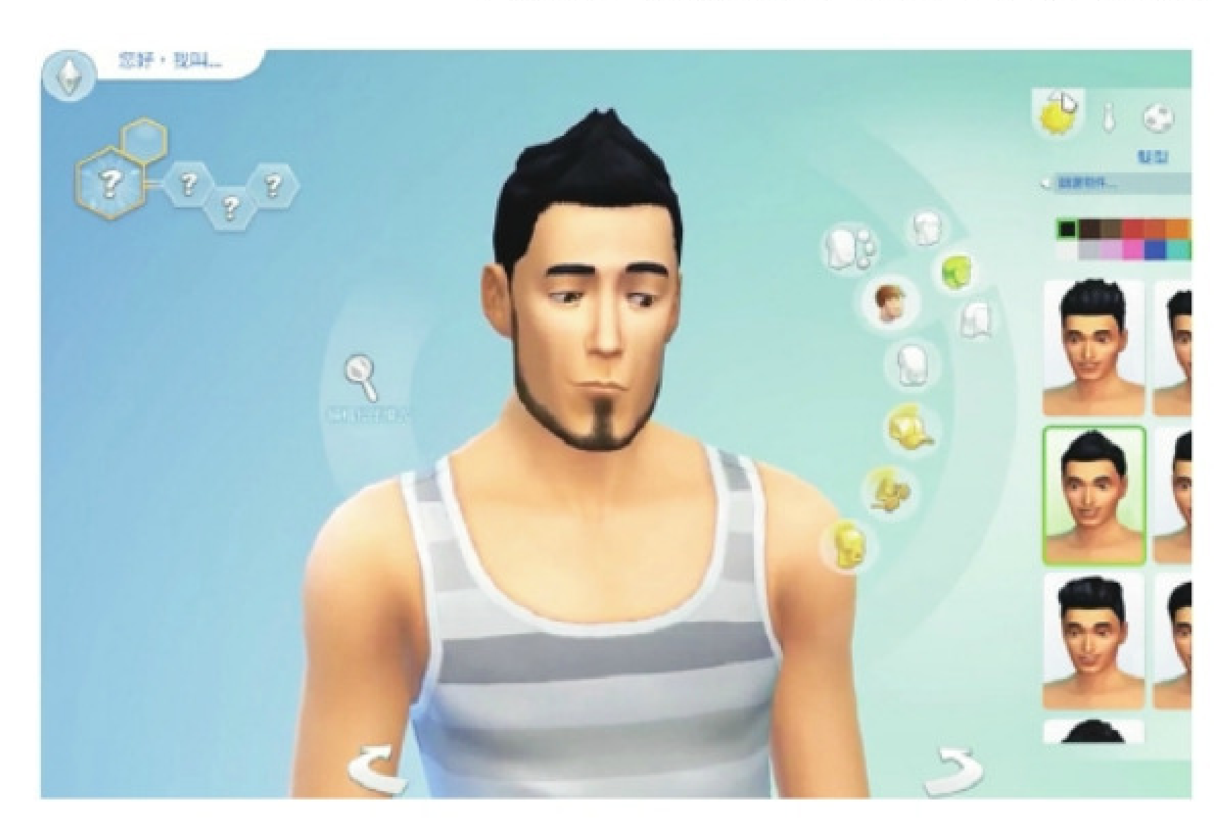
对于游戏来说气场至关重要，重要性等同于人类的气质属性。有些姑娘小伙长得并不好看，但就是让人喜欢看，这就是气质的魔力，但气质却是分散到很多因素上的，并非只有长相这单一属性，更有言行、作为、个人魅力等属性的影响。游戏也一样，一个游戏气场的大小也取决于多个方面，但显然，TS虽然细节惊人的多，却给我们一个小气的感觉，不仅仅因为仅是去邻居家唠家常也会出现那恼人的读取画面，其最大的原因则在于游戏各种表现的类似性太强。

我的模拟人二兔可以一边看电视一边吃零食一边跟他的妻子三兔聊天，也可以一边玩电脑一边跟邻居林玉婷聊天，虽然表现不同，但都是同一个聊天、同一个使用家具的动作，只不过时间地点人物不同而已，偶尔会有一些突发事件调剂之外，久而久之这种动作反馈演出的表现力骤降，再无观赏的乐趣可言。而且TS4的社区实在是太单调了，头次新鲜之后就是乏味，更麻烦的是社区内的公共建筑还会有重复，在本来就不大的地方里我要两个公园做什么？就不能拿些更有意思的东西来填补空地吗？TS4的重复性不仅在模拟人上，更在建筑乃至整个大地图的布局上，每个街区几乎都会包含那些公共设施，除了地形不同之外，几乎没有差别，加上模拟人不同游戏阶段在玩法和模拟人的动作反馈重复性内容极多，很容易让人产生厌烦。

社交内容在TS4中被进一步放大，不仅玩家可以上传自己的模拟人和家庭，甚至允许玩家邀请其他玩家的模拟人来到自家做客，亦或是在一场盛大的社区晚会中随时拉入其他玩家的模拟人共享晚会。这点子虽好但表现却不佳，屡次会发生晚会上与其他玩家的模拟人相谈甚欢亲密无间，转过天这货就人间蒸发的灵异事件，甚至我都能够感受到我的模拟人在内心中高呼“昨晚新交的闺蜜呢？昨晚我在做梦吗？”的心声。一心多用是个好系统，既符合现实又提升效率；奇思妙想的随机愿望气泡则是毁誉参半的玩意，好的一面是它有趣且能带来新鲜感，坏的一面则是与其他系统的关系协调的并不好，经常会有一些让人啼笑皆非且自相矛盾的事件发生，或许我们可以调整心态把这些不协调当成游戏的乐趣，至少我们能够选择性地感受乐趣而将尴尬忽略。

下面我们要讨伐一下TS系列一直以来的重要部分，也是一直以来没有改善的关键内容：职业。经历三代海量资料片的洗礼，TS4的上下班仍然是在门消失出现，更讨厌的是，这一次连汽车都取消了，看着模拟人在小路上突然凭空消失或是凭空出现，让我不得不怀疑小路的尽头是通完另一个世界的异次元大门。而且TS4的道具的确改得有些过火，模拟人喝了青春药水就能长生不老，嫌上班很麻烦却需要钱？来个道具不上班就能赚钱，依此推之，TS4资料片内或许会有吃个药就永远不用吃饭拉尿，用几个道具就能让模拟人从麻烦的社交中解脱——TS4的部分道具更像是作弊码，已经达到其功效严重影响到游戏乐趣的程度。

这回TS4气场低的原因就出来了：小气场够大，可大气场却很小。TS4那些细节多变只给我们了一个





左图 4代中捏出怪胎仍然可以，这要点个赞
右图 玩家没法自建整个社区，只能选择其一入驻

气场大的假象，大处自由度的缺失、小处重复度却不低，加上一些逆天的道具，越往后游戏性越糟糕。一些挑战与搜集要素太多太散且达成条件最终都与刷挂钩，职涯与技能等级、达成特定条件相关，而技能等级则直接关联到了重复度与特定事件上，不断重复如并达成特定条件才能升级，玩家很容易就会在这些无尽的刷刷刷中疲软，而这就让疲软之后玩家再次被TS系列最大的问题“数值绑架”所缠绕，玩家的玩点为从最开始的看模拟人各种有趣表现转移到了提高或是降低某个属性上：不是为了欣赏小人儿做饭时鸡飞狗跳的乐趣，也不是对着小人儿或优雅或粗俗的吃相评头论足，而只是为了提高饥饿度来吃饭。当数值一旦绑架了玩家，游戏的乐趣与意义荡然无存。在海量资料片与三作的积累下，TS4仍然没法解决掉数值绑架这头大恶魔，限于游戏的实质是数字化而言情有可原，但他们没有拿出好方法来尽量规避数值绑架，反而增加的各种挑战成就却加强了这头恶魔，实在是令人失望。

大赌情绪为哪般

显然，TS4这一次将全部的宝都压在了这个情绪系统上，这一宝的确不该全押，可TS4却将游戏的全部玩点都交汇于情绪系统上。首先不可否认的是，TS4的情绪系统的确是一个可以用“革新”的高褒义词汇来形容，情绪系统的加入既赋予情绪于虚拟小人，让玩家对虚拟人从感性上理解起来不再是一堆数字的虚拟人，而是有着各种情绪的活生生的人，又丰富了虚拟人的表现内容，更是让TS系列提升了一个新的层次，一箭三雕的好点子。可以说，压这一宝押的没错，TS错就错在将TS4全都压在了情绪上，没有留给自己太多再赌的资本，甚至Maxis工作室的Guru Grant放出 “TS4不成功就不会有TS5” 的愚蠢豪言。

TS4的情绪是整个游戏的灵魂，TS4在宣传阶段就对情绪系统大肆渲染，无论是TV广告还是E3 2014上都将展现机会给予了情绪系统，“情绪没有好坏之分，不同情绪做不同的是有先天优势或是劣势”、“模拟人的情绪复杂多变，与很多内容相关”、“情绪会让TS4更有趣”，营销上TS4就将大宝压在了情绪上。而游戏内，所有的前作关键系统都从与模拟人自身体征属性上转移到了情绪系统上，以往玩家会因为模拟人尿急而让模拟人上厕所，但在TS4，玩家往往是因为模拟人因为处于愤怒情绪而让其蹂躏健身器材，因为这既避免了情绪传染，又能更快的让愤怒平复，还能让锻炼效果翻倍。而这弊端就在于情绪系统将玩家的注意力从体征系统上完全抢了过来。

更糟糕的是，这个情绪系统的实际表现并没有宣传中的那么美。情绪系统与其他数值系统的对接上少数还可以，比如体征数值系统与情绪系统的对接就很好，不同情绪会影响不同体征数值的增减效率，这与现实如出一辙，让TS4更向拟真迈了一大步。而情绪与绝大多数系统的对接并不是那么漂亮，反而有些糟糕，极端情况下模拟人在社交行为中如果过于尴尬甚至可以因羞愧而死。简单的例子就可以感受到这种糟糕的对接究竟有多么的糟糕，情绪对某些行为有特定的增益减益，玩家虽然无法直接控制情绪，但却可以用过引导模拟人的行为来获取所当前需要的情绪，于是玩家购买了国际象棋之后，就可以让模拟人通过下棋来获得专注情绪的Buff，而模拟人对应的一系列专注情绪优势动作行为也会因获得了该情绪而受益，玩家如果想要快速提升某一数值，就可以找到对应情绪来提升效率，情绪系统彻底沦为提升其他数值的一个加成Buff跳板。比如电脑神童的抱负在第二阶段时需要进行游戏来提升相关数值，玩家就可以先下棋，然后再去玩游戏来提高提升该数值的效率，这种问题存在于所有抱负、技能、职涯之中，而且这种刻意达成某种情绪只为提高另一种数值提升或降低效率的玩法尽管兜了一个大圈子，但却再次绕回了数值绑架的循环之中。

情绪系统自身表现与整体构架都是数值绑架，虽然从本质上讲TS4成功将数值绑架从一个显性数值体系转移到了另一个隐性数值体系上，漂亮地为数值绑架涂上了一层迷彩，但数值绑架的实质却依旧没变。我们还可以再退一步讲，机制好坏先不说，TS系列一直以来的优点就是会拿出一个把控玩家对一些关键数据控制力的机制，如果不让小人上厕所那么就会尿崩，一直让小人吃饭就会导致其呕吐从而降低饱食度。玩家不可能为了某一数值的增加而为所欲为，可TS4中却很奇怪的没有一个机制来把控玩家对情绪系统的控制力，一旦完全掌握各个情绪的引发条件，比如想要愤怒就去找人扯皮吵架，想要专注就去下象棋，那么在各种成就、技能、抱负、职涯等等目标性内容的诱惑下，玩家的游戏行为很快就会彻底失控。

TS4情绪系统的初衷很美好，但极不完善的系统和与其他系统的对接让天使变为了恶魔的帮凶。

结语

TS4太过着重强调情绪系统，而将所有重要数值体系与其关联，甚至不惜放弃一些原本玩家喜闻乐见的内容，但却没能拿出能够更好替代这些东西的内容，载具、泳池、宠物的取消并不是说不对，而是情绪系统说与它们比起来也真没有趣多少——甚至对于大部分老玩家而言乐趣还被打了折扣。有趣的额外玩点统统没有，建造与捏人系统仅仅是一个前作优化升级威力加强版，这让整个体系陡然失衡，像一个头重脚轻的大头畸形儿一般丑态百出。总的来说，如果玩家能够自觉不被数值绑架，那么TS4能够带来的惊喜与乐趣还是相当多的，但随着游戏时间的延长，不被数值绑架这头恶魔吞噬简直是不可能的事情。

但是本该由制作者们处理的均衡问题却硬生生的扔给了玩家，这怎么能让玩家们高兴得起来呢？P

右图 抱负虽不多，但与情绪等其他系统结合起来衍生出的内容千变万化





左图 盖房子按照模板框架DIY就可轻松完成平地起高楼的壮举



上左图 更加丰富的动作和职业让模拟人打游戏赚钱成为可能

上右图 建造模式正如宣传的那样更加的傻瓜化



右图 情绪系统并没有表现的像宣传时的那么好，情绪没有衰减过程，更多的只是一个特殊的Buff，随来随走

■成都 金戈画角

苍蝇馆子的自我修养

当塞姆里亚大陆的七耀历从1202年翻到1204年，首次同步发售中文版的轨迹系列第七作《闪之轨迹2》也为现实世界中轨迹的第十年划上了一个具有纪念意义的句号。
作为开启了埃雷波尼亚帝国以及“噬身之蛇”幻焰计划篇章的第三个轨迹，《闪之轨迹》和2代在转移故事舞台的前提下尽可能地保留了系列惯有的味道——苍蝇馆子口味。



■比起空轨SC中的宿命对决，碧轨的类似桥段算成熟，闪2算滥用

英雄传说：闪之轨迹II
The Legend of Heroes: Sen no Kiseki II
类型
角色扮演
制作
Falcom
发行
Falcom/SCEJA
发售日
2014.9.25

在现代化餐饮行业的激烈竞争下，有独门手艺的苍蝇馆子或许能在风雨中勉强支撑自己的小摊位，但当饮食越来越讲究食不厌精、脍不厌细的时候，苍蝇馆子就需要在各方面提升自己的实力，以在行业的浪潮中存活。

Falcom这家游戏界的苍蝇馆子虽然乔迁到了PS3/PSV平台这个新址上，恶劣的店面环境有所改善，但对食客来说影响最大的，还是菜品卖相上的改变对视觉的第一“冲击”，即轨迹系列第一次进化到全3D的游戏画面。

但是，进化到了全3D，轨迹的卖相真的有很大改善吗？

气场并不大

虽然从空轨的PC平台到零碧轨的PSP平台算是Falcom的一次“店铺搬迁”，但是游戏的画质由于机能限制不升反降，谈不上“装修升级”；到了闪轨，Falcom终于凭借之前《碧之轨迹》的出色销量获得索尼青睐，顺势更换了引擎，使轨迹系列第一次真正意义上迈入了全3D游戏阵营。

可闪1的画面表现却让人失望。且不说人物模型那可怜的多边形数，就是相对形体简单的装甲车也如同纸糊的火柴盒一般小气，加之角色动作僵硬，整体画面观感尚不如PS2时代中期的3D游戏。

在之前的轨迹游戏中，2D纸片角色通过巧妙的视角锁定和配色，巧妙地融入了3D背景中，再辅以表情丰富的2D头像，整体画面虽简单却也别有一番风韵，笨拙中流露出一丝精致。进化到全3D后的“闪轨显然准备不足，不仅角色们棱角分明的手指不堪入目，代替2D头像的3D角色头部特写也自取其辱。闪1画面有碍观瞻的根本原因在于，Falcom作为日本游戏界苍蝇馆子级别的公司，一直无法跟上业界发展

的步伐，其在PC平台发行游戏的时代可以凭借多年的2D美术沉淀以及对“传家宝”引擎的理解，在捉襟见肘的条件下做出被粉丝称之为“耐看”的协调画面；而抱对大腿之后，得到索尼技术支持的Falcom摇身一变，成了预算宽裕、手握重量级IP的第三方，由俭入奢易，由奢入俭难，当研发环境宽裕到无需精打细算，那么曾经在有限条件下对纸片角色那种精雕细琢显然已是多余。缺乏技术和3D美术积累过渡的Falcom就这样现学现卖地硬着头皮做出了一些3D角色模型，而限于故事连贯性，即使用了一部闪1练手，建模实力有所增长，也大可偷懒，在闪2中对角色建模毫无作为。

我们不能指望苍蝇馆子的饭菜外观上向五星级酒店看齐，但起码不能输给街头快餐店，这是底线。如果Falcom不狠抓美术，那么在轨迹系列剧情越来越难以推陈出新抓人眼球的境遇下，这个系列将很快被淹没在令人眼花缭乱的快餐游戏浪潮中。

气场并不大

作为剧情主宰一切的游戏，战斗系统的边缘化在轨迹中显得十分正常。因为空轨FC的战斗系统素质尚可，便牢牢打下了之后10年的续作战斗系统基奠。

10年来，Falcom对轨迹系列战斗系统的改造几乎仅限于Buff种类的增减以及几套回路系统的轮转，即使很多不甘寂寞的玩家发掘出了如空轨放墙流、碧轨牵引回避流等极限打法，但毕竟有耐心折腾的玩家是少数，大多数人都是用最简单高效的方法默默通关。

碧轨引入的核心回路及爆灵系统堪称十年来系列战斗系统最大的创新，为很多看似不可能胜利的Boss战提供了无数种可能。于是Falcom在制作闪轨时耍了个小聪明：闪1中核心回路得以保留，爆灵系统被取消，但玩家的注意力几乎被与角色好感培养联系起来的战术链接系统吸引住，于是闪1的战斗部分就这样获得了不错的评价，很多人也忽视了由于战术链接的频繁出现以及物理攻击过强导致的法术鸡肋化；爆灵系统在闪2种改头换面更名为“增幅强化”重新回归，加之继承自闪1的战术链接系统，闪2的战斗框架看起来可以达到系列最高峰——但可惜的是，这只是看起来而已。闪2中Falcom对战斗数值进行了调整，却使菜刀流在闪2中更加肆虐，用“矫枉过正”形容恰如其分。

Falcom显然没有国内游戏公司一样的“数学系硕士”做数值策划，为了避免闪2像前作一样法术鸡肋化，他们做出的调整简单直接：大幅降低主角物理攻击命中率，并提高敌人的攻击力。

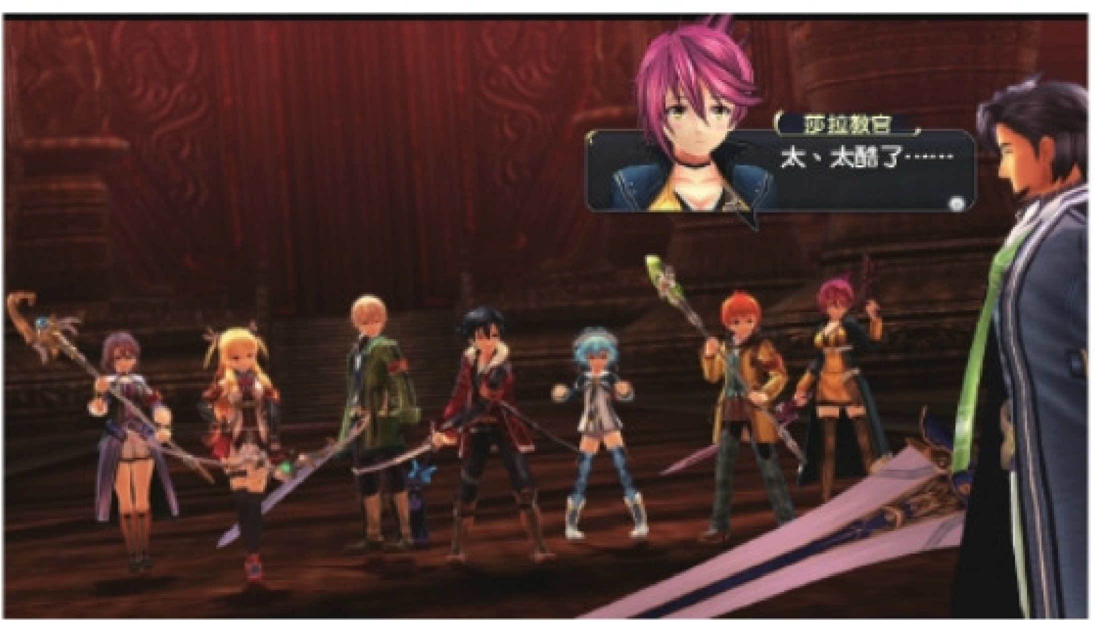
这直接导致了闪2的战斗体验乏味无比：在前期缺乏提升物理命中率的情况下，一个范围战技可能出现一半miss，而魔法攻击驱动时间又很长，用AOE法术清理杂鱼会使频繁的杂兵战耗时加剧；另一方面，即使最平凡的野怪，普通物理攻击也会对同等级顶级装备的主角造成最大血量五分之一左右的伤害，一旦混战开始，很可能还没轮到我方行动，顶在前排的角色便已阵亡，让人对动物凶猛一词产生深刻认识。

简单粗暴的数值调整导致闪2的杂兵战都变得风险难以预测，闪2的前中期，正常遇敌的玩家再也不能像前作一样一路切瓜砍菜流畅通关，高风险的杂兵









左上图 简单的驾驶系统虽手感欠佳，但终于可以以此为基准设计更多样化任务形式了
右上图 灰、苍两大骑神联手对抗绯红魔骑的战斗无比简单
左下图 闪2的最终BOSS又臭又长，但更臭更长的最终迷宫更恶心
右下图 煌魔城里剑圣的救场，恐怕玩家用脚趾头都能想到，乏味至极

战逼着每一位玩家患上强迫症，即在迷宫中通过尝试找出杂兵的活动范围，并由此进行偷袭，在敌人行动前每人上去平砍，便解决战斗。就这样，打压菜刀队的调整起到了适得其反的效果。但闪2中期玩家得到“霸道”回路之后，一切都变得不同了——由于此时主角黎恩的核心回路“力量”已经能提供相当可观的CP续航，配合使第一击伤害加倍的“霸道”回路，输出十分可观，于是菜刀队变成了菜刀王：偷袭成功后甚至不用其他队员动手，黎恩一人一个炎龙斩或者里疾风便可将全场小怪清理干净，并如永动机般回复大量CP，使用法术在杂兵战中再次沦为费力不讨好的无脑行为。

杂兵战如此，Boss战更是变本加厉。

闪2的Boss战基本可以用不是我秒你就是你秒我来形容，几乎所有的Boss都会频繁地给自己加Buff并大量回血，拖得越久越不利，于是玩家只好一开场便让角色轮流爆S技，一轮轰下来带走Boss，甚至连Boss技能都没看过便结束，十分滑稽。

闪1中作为压轴戏登场的骑神战备受好评，虽然操纵“高达”互砍看似场面宏大，但本质上两场骑神战都是严格限制想象力的纯粹QTE回合战斗，数值被锁死，牢牢束缚了玩家的行动。如果不想按照官方“规定”的打法逐次对敌人行为作出反应，只有死路一条。

骑神战的价值在于，系列终于抛弃了多年来的恶习，干掉了又臭又长的最终Boss战，而是用难度的降低将最终战的友好度大大提升，这也不失为一种自我反省。

闪2的骑神战变得频繁了起来，也暴露了更多问题。虽然加入伙伴支援的骑神战数值上比前作友好，并没有锁死数值，但问题恰恰出在这里：数值完全变成了粗放式管理。闪2的伙伴可以为骑神无限续航，战斗毫无闪1结局时的紧张感可言。更令人惊讶的是，闪1里好不容易用骑神战替换掉的传统最终Boss战，在闪2再次诈尸回归，继续折磨玩家。看来闪1的最终战变更，更像是一种无心之举。

就这样，并没有太多拿捏数值经验的Falcom，在闪轨中用这样一张尴尬的答卷，深刻地向玩家们展示了数值系统能对游戏产生牵一发而动全身的连锁性影响，也为自己日后的产品敲响了警钟。

气场并不大

Falcom打着祖传配方，原汁原味的如意算盘，想在闪轨中角色、场面两手抓，实现的却并不理想。

整体而言，闪轨是个套路化严重的游戏，闪轨1、2的套路化又有所不同。

闪1的故事章节由特别实习串联起来，七班一行每个月前往帝国各地历练，每个章节对应一个实习点，多为班内伙伴的故乡，这样每个人也基本有了一段往事回忆，Falcom试图用这些故事来塑造角色，还算合格。而每个章节也有着各自的起承转合，日程相当固定，这样的结构稳稳控制着节奏，将戏剧冲突揉碎了撒到每一章里，使遗传自传统JRPG闲散推进的顽疾有所缓解。但小的剧情起伏多了，整体故事显得缺乏高潮爆点。零轨里夜守IBC大厦、碧轨里琪雅变身这样剧情急转直下的爆点已经消失。这两个剧情爆发点在零碧两作后半段的神展开后都能紧紧吊着玩家胃口，相比之下闪1就相当乏味，玩家连旧校舍7层









左上图 夺回士官学院那一刻还勉强算是剧情的一个小高潮
右上图 菲可能是闪2中存在感最强的伙伴，因为在煌魔城里又出现了已被用滥的“宿命对决”
左下图 狗身上的材质之低劣令人发指
右下图 互有“商业竞争意识”的贝琪和雨果有着贯穿两部作品始终的故事线

都去过了，也放倒了巨大黑影，可回想一下整体剧情还真没有传统的中后期集中爆发。直到贵族联军杀向学园，平日看似懒散的老师们纷纷抄起家伙迎战，口中念着“想当年我也是万军之中取上将首级如探囊取物”一类的台词，这场面才让人瞬间兴奋了起来，不禁回想起“克洛斯贝尔最漫长的一夜”IBC门口那连战的酣畅。可这兴奋却出于剧情需要，需为闪2铺路，便戛然而止了。

伙伴的各自身世背景勉强达到了“塑造角色”的目的，而出自两部游戏整体故事结构考虑，闪1缺乏大场面也可以用“为续作铺路”开脱，那么闪2在角色塑造和场面渲染方面的表现却着实让人大跌眼镜。

寻找因巨变分散在各地的伙伴的桥段在碧轨中是后置的，安排在剧情转折点之后，长度也恰到好处，与伙伴们重逢那一刻的喜悦的确感染了很多玩家。

尝到甜头的Falcom这次尝试将玩家喜欢的部分剔出来，当作主料烹饪。

于是整个闪2的流程是这样的：整个第一部寻找流落各地的七班伙伴；幕间只身深入敌后，与一船如同师承德云社的各路Boss畅谈人生；第二部带着伙伴解放闪1中实习去过的各个城市，搜集分散在各城市里的酱油同学，拓展基地功能；终章解放帝都，挫败凯恩大公的阴谋……且不说剧情所谓中立的这“第三股风”的行为是否能令人信服，就是解放各地的流程，以及幼稚的父女对决等桥段都在向玩家的智商挑衅：堂堂帝国的内战就这样如同儿戏？辛苦找回的伙伴，在解放各地时又大部分被边缘化沦为板凳王？通关以后，不考虑试探老玩家的外传克洛斯贝尔篇，似乎整个闪2只有结尾两句话是剧情高潮：“I'm your father.”和“这个计划，被我承包了。”

这就好比原本仅为调味的酱油被稀释数倍单独做成一碗汤，自然会尝起来淡然无味。

闪1的套路化之所以能获得良好的口碑，是因为主线只给玩家一个大概的提示，让玩家知道下一个章节是什么样的结构，欲说还羞的态度让人对下一个章节充满期待；所谓成也套路化，败也套路化，重复利用前作资源的闪2依然想将整体剧情套路化，却一开始就杀死了大部分悬念：找到一个伙伴基本就能猜出下面的伙伴是谁，解放了第一个城市便能猜出下一个目标是哪儿，甚至可以猜出章节Boss是谁，打不过又会有哪些人过来救场。

整个闪2给人的感觉十分腻味，原因大抵于此。

但如果因此断定闪1素质尚佳，闪2全面倒退就显得太片面了。要知道，Falcom的祖传配方，可不仅仅限于那些主线中的滥俗桥段。

对NPC生活的刻画一直在轨迹系列中有着甚至超越战斗系统的优先级，“闪轨”两部作品中，Falcom对NPC的刻画再次上升到了一个新高度。

轨迹系列一直有着丰富的收集要素，各类书籍、钓鱼、料理成型已久，闪1创造性地将原本并未量化、仅停留在抽象层的“角色信息”这一概念提炼了出来加入到收集系统，闪2更是增加人物笔记更新提示，使角色的个人信息获取更为明确。游戏的支线任务会驱使玩家在各个时间段和各种角色对话，如同八卦小王子一般到处打听家长里短，又如街道办大妈一样为同学们排忧解难，很快那些鲜活的角色便给玩家留下了深刻印象，在游戏中的人物笔记中也会获得新的条目，整个过程又显得那么自然流畅，毫无刻意安排的痕迹。

和同学们混熟后，即使没有支线任务，玩家们也往往会主动去窥探这些同学们的日常生活。调皮的孪生妹妹薇薇的恶作剧常常会使害羞腼腆的姐姐琳黛手足无措，内战中双子天各一方时却又彼此牵肠挂肚，令人动容；笨手笨脚的呆萌萝莉敏特十分关心身为教官的舅舅马卡洛夫，总是尝试给玛丽教官和舅舅牵红线，甚至战乱中还把“舅妈”玛丽教官带到自己老家，令人忍俊不禁；看着自卑敏感的艾伦与心事重重的布莱希特这对青梅竹马克服了重重障碍，内战后终于互吐心声，相信很多玩家都会被这对甜蜜的恋人感动……即使原来并没有刻意去记轨迹中NPC名字的玩家，相信这次也一定会如数家珍地说出一大堆令自己印象深刻的同学名字。

其实这些同学们上演的一幕幕校园生活剧也是一种套路化产物，在闪1中你已经熟悉了他们的行为习惯和性格特点，其实闪2中他们会有怎样的遭遇你也能猜得八九不离十，但这样的亲切的套路化，绝没有人嫌多：当贝琪登船后在卡雷贾斯上开起商店，玩家看到她旁边空着的铺位，甚至可以马上想到这个位置是给雨果留着的……编剧与玩家之间的心领神会，在这里显得如此神奇。

细节之处的确能彰显功力，Falcom可以用10年时间让玩家记住一个名叫安敦的冒失鬼旅行家，其在NPC塑造方面的实力毋庸置疑。但在部分主角被边缘化，NPC同学却喧宾夺主的情况下，这还真是有些买椟还珠的意味。

气场并不大

轨迹系列如今的大火，有网友曾如是评价：不是轨迹太强大，而是对手不能打。的确，在日式RPG日渐衰落的今天，“轨迹”系列这样一个并不成熟的作品能获得如此广泛的关注，或许也是JRPG的悲哀。

但依旧热爱轨迹的我们是幸福的，尽管会对它有时的神棍产生不满，但正如闪轨中大受好评的NPC同学塑造一样，这个系列，总会有一些细腻的描写会唤醒我们心中最美好的回忆。

Falcom就这样在十年中默默地用无数细致入微的描写，让一片名为塞姆里亚的大陆变得愈发生动，即使游戏画面变得复杂，系统趋于繁琐，但“轨迹”系列秉承的那份纯真，如同主角脚下十年如一日穿着的斯托雷加牌运动鞋一样，未曾有过改变。P



左图 帝国双雄奈特哈尔和穆拉的名字来源于《银河英雄传说》





上左图 布莱希特和艾伦终于修成正果，可喜可贺

上右图 当玩家看到贝琪边上空荡荡的铺位，便知道雨果迟早会来



右图 笨手笨脚的小敏特一心想撮合玛丽教官和舅舅

下左图 “I'm your father!”

下右图 “这个计划，被我承包了！”





一道无法逾越的空气墙

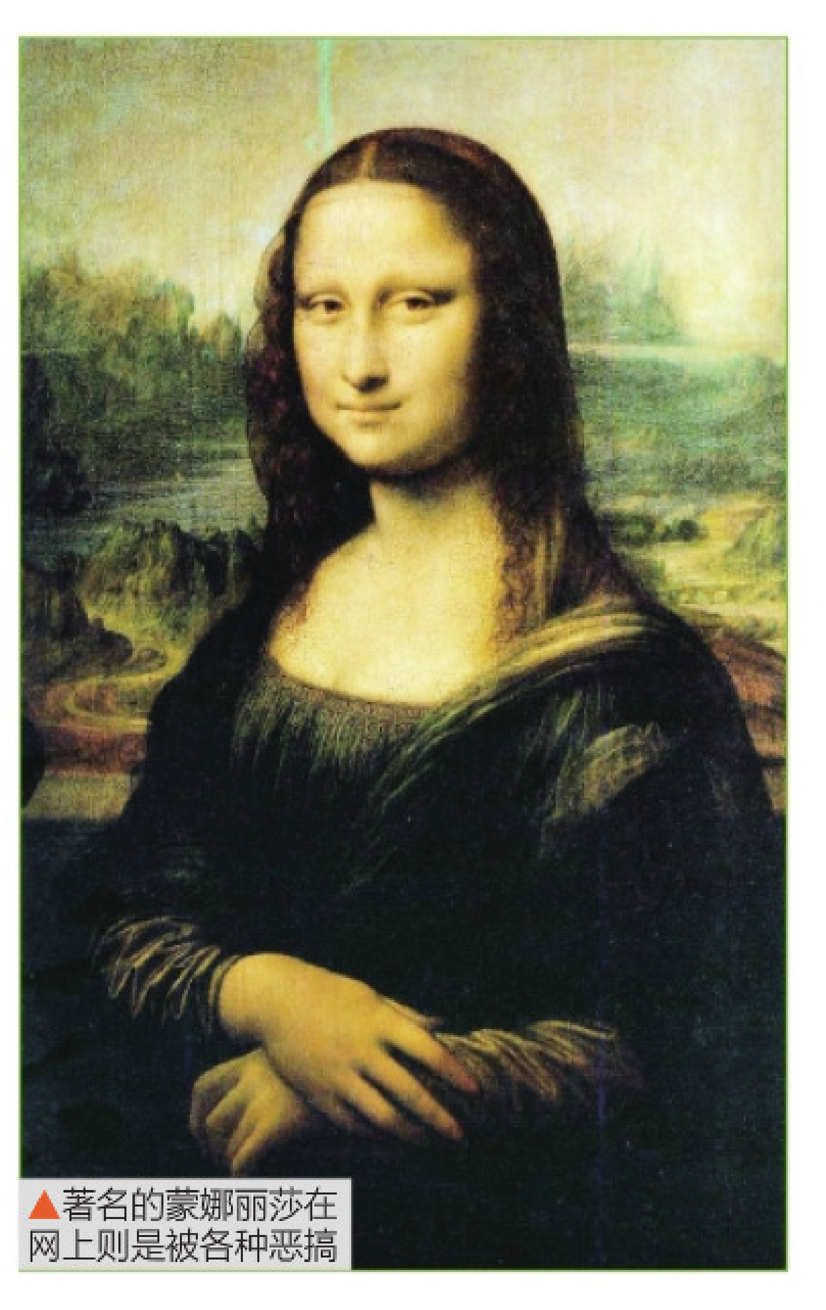
游戏专属的那些奇幻设定



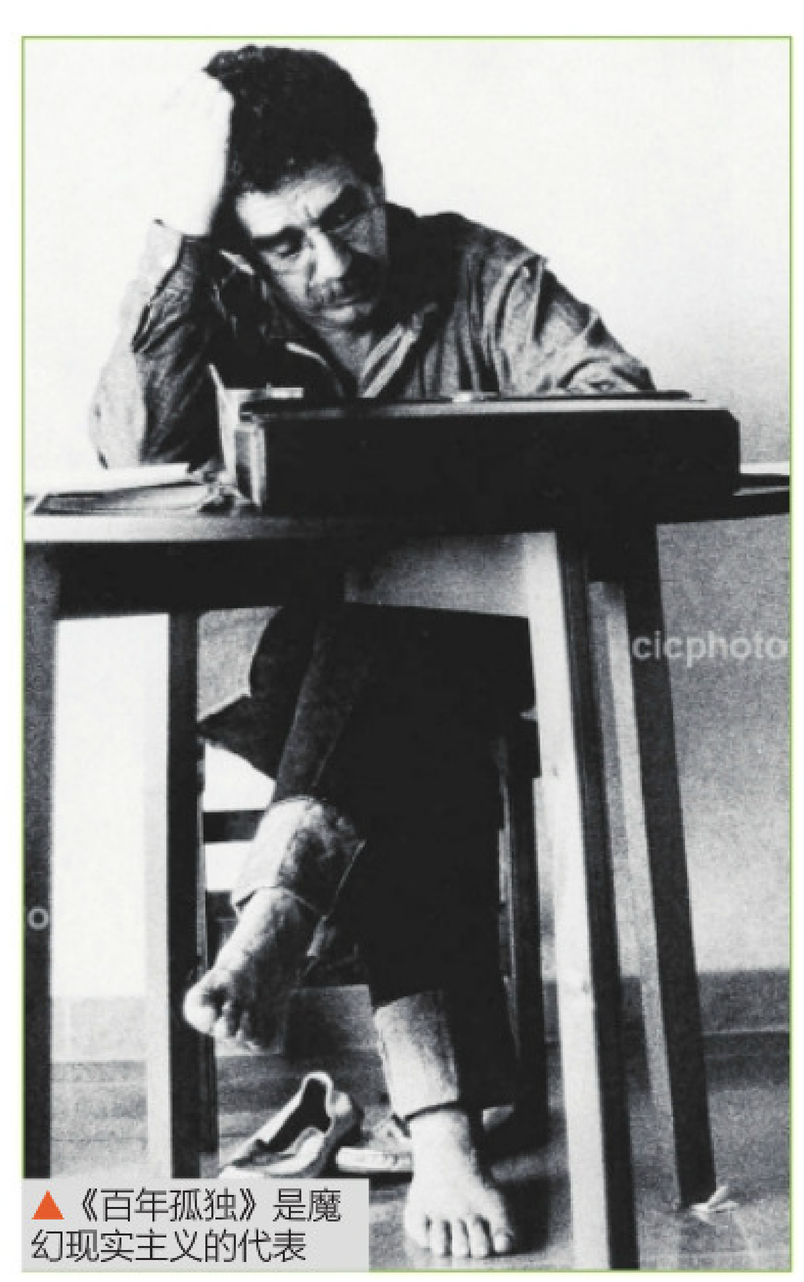
■天津 afer

游戏中有的设定是不得已，有的是多余，有的是为了敷衍了事，有的甚至是Bug，但也有开创新模式的设定会被玩家津津乐道。

说起艺术什么的，进入21世纪这已经不是什么高大上的话题了，信息爆炸的年代，很多东西过去的人是无福消受的，而现在则可以很轻易得到。但正因为艺术在变得廉价，所以当代人反而不会理解传统的艺术了，一些现代的“艺术”往往和俗套挂钩，比如“人体艺术”和卖弄政治立场什么的。所以说对于更多人来讲，看《蒙娜丽莎》和“人体艺术”，不如打打游戏来得实在，对此观点我也是深信不疑，时代在变化，再唏嘘也没办法。但实际上游戏本身不也是艺术吗？尽管电子游戏是否是艺术到今天仍有争议，但这个问题并不复杂，先不说那些花里胡哨的插画，首先游戏已经成了我们生活的一部分，既然如此，游戏就必然是艺术了，因为“艺术来源于生活，又高于生活”，游戏中有高于生活的部分，有一些奇思妙想，这就有了它作为艺术存在的基础。那么游戏是什么艺术流派呢？要我说游戏本身就是魔幻现实主义，因为游戏有很多超自然超现实的东西，就像《百年孤独》里的蕾梅黛丝抓起棉被飞上天一样，我们的马里奥也能通过浣熊尾巴飞



▲著名的蒙娜丽莎在网上则是被各种恶搞



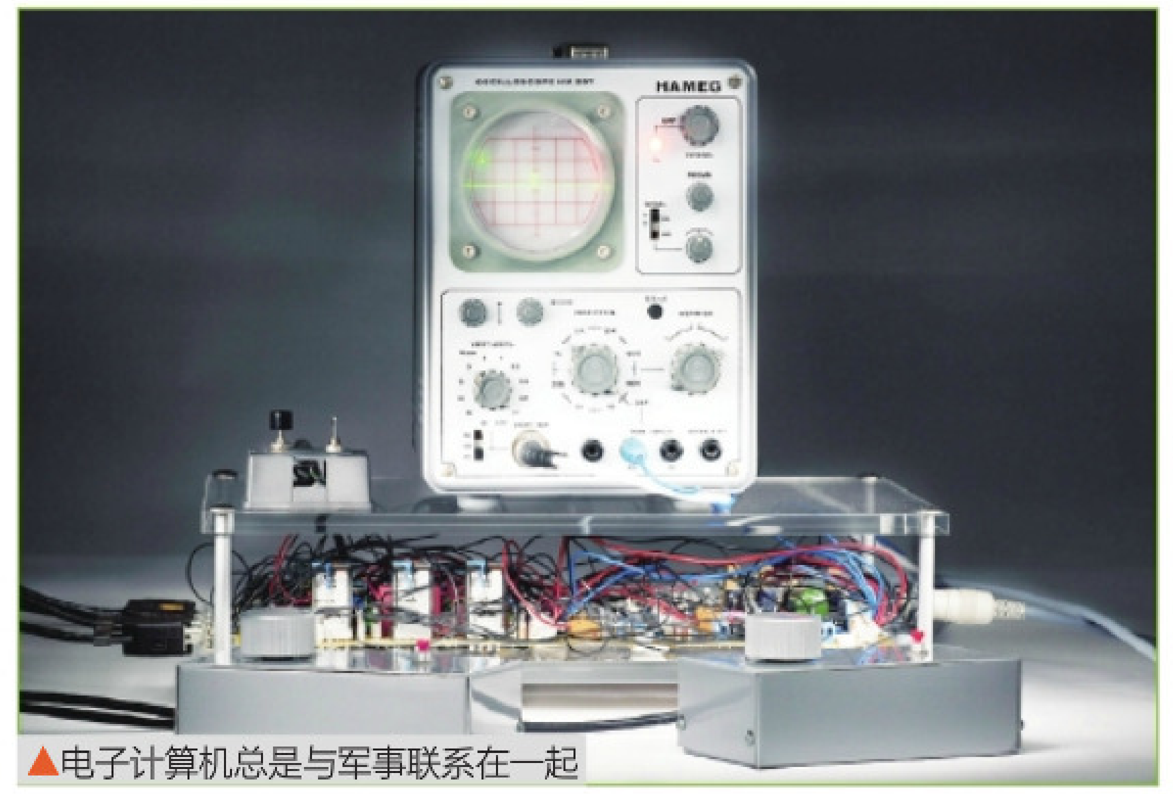
▲《百年孤独》是魔幻现实主义的代表

上去——这里不是指让马里奥的浣熊尾巴这个设定，而是马里奥只能沿着X轴和Y轴移动这件事，这就是为游戏“本身”而设定的东西，我们不妨来谈谈这些稀奇古怪的设定。

现实催生的魔幻：设定和机能的冲突

既然说是魔幻现实主义，那么现实是什么呢？本人最早接触的现实是一台长城彩色电视机和一台日版FC红白机——RF端口，调频率玩游戏，我那根线接触不好，总要拧拧才能正常显示图像，说起来就心烦，这就是现实了。游戏最现实的部分是硬件，一个游戏可以做的穷极简单而不缺乏乐趣，但硬件支持当然是多多益善才好，没有电子计算机电子游戏也就无从谈起，而游戏最初专属设定正是受制于机能而诞生的。最初的游戏是1958年William Higinbotham博士为了打消周围居民对“布鲁克海文国家实验室”的顾虑，活跃“开放日”活动而作出《Tennis for Two》，游戏采用了示波器作为输出设备，制作目的是宣传实验室，所以这款游戏所知的人不多，而William Higinbotham博士本身成就是在原子能、核武器方面（核实验室）……所以，最初的游戏似乎都不是玩乐用的。比如1962年麻省理工大学学生制作出的游戏《Space War》不过是为了展示刚拿到手的“PDP-1”小型机（现在人看见会觉得大得吓人），这是人类第一款电脑游戏，但当时12万美元的电脑放到现在估计要上百万美元，所以只在有电脑的圈子里传播。

真正意义上的电子游戏，则是电子游戏之父Ralph Baer制作的，巧的是和前面William Higinbotham博士一样，Ralph Baer也有军事背景，他是的出生在德国的犹太人，遭纳粹迫害后举家逃往美国，后来参加了第二次世界大战，负责研究武器方面和武器培训，他也是个学霸，Ralph Baer取得电视工程学士学位的时候全美电视机不到1000台，这也许是时代带来的巧合。他制作了奥德赛游戏机（喜欢喷神JAMES的人对这款游戏机不会陌生），他是真正的游戏机和其概念的开创者，其中最有名的就是《乒乓》（Pong），而后的雅达利把这款游戏发扬光大。当时游戏的硬件限定了游戏的题材，所以很多“游戏”都是靠简单的线条来代表某个东西，比如《Space War》中的飞船是个横线，子弹是个小点，《Pong》则用横线和圆点来打乒乓球。所以雅达利2600出来之后引发了巨大的浪潮，因为人们终于不用说明书和脑补就能看出电视上出现的东西是个人，也就是在这个年代，人们开始把自己想到的题材挪到游戏机上。比如一场《冒险》（Adventure）怎么样？一个人在野外冒险是很有代入感的东西，但显然要如何表现出来就是让人挠头的设定了，但人们让这个设想成了现实，通过在一个2D平面跑跑跳跳的办法实现了，这个设定让它成为了2D动作游戏的鼻祖。想保卫地球？《太空入侵者》（Space Invaders）就是个好主意，一个能横着移动的小飞船的设定成为了STG类游戏的先驱，后来的《1942》则让P-38战斗机都能通过这种不合理的方式飞行了。而清版过关类游戏则增加了一个伪Z轴的设定——在2.5D的情况下横向移动，比如著名的《名将》(Captain Commando)，但里面的人只能往左或者往右看，而拳头只能打一条直线上的敌人，似乎打不到的角度也有判定，这一设定很快被大家接受了。这些游戏是人们不断实现梦想的过程，但不论你梦想有多大，机能注定你只有在2D平面活动，正因如此，电子游戏才有了如此丰富的门类和如此新颖超脱的玩法，硬件

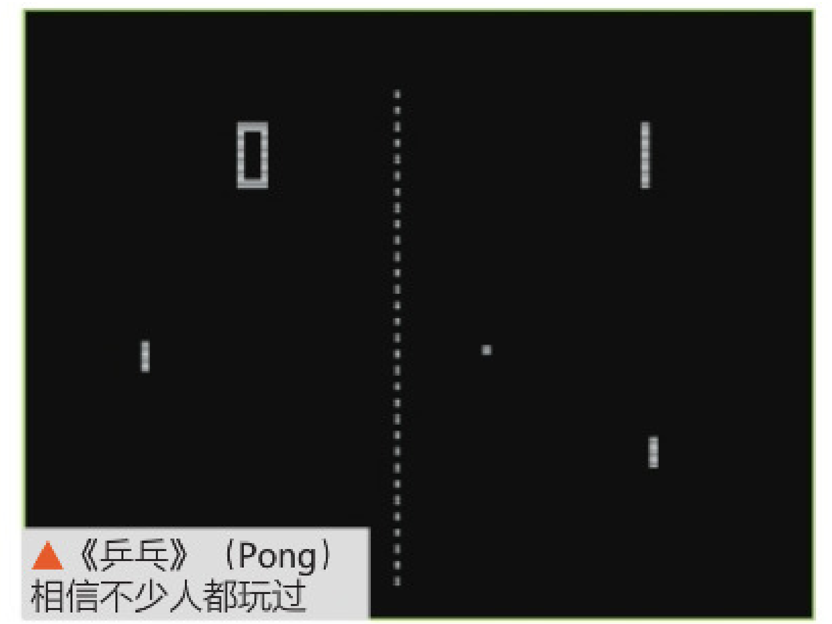


▲电子计算机总是与军事联系在一起


▲PDP：它根本一点也不小



▲奥德赛：电子游戏机的开路先锋


▲《乒乓》（Pong）相信不少人都玩过



▲到这个时候，游戏的形象已经变得越来越丰富了

的匮乏反而让人们选择用更好的设想来解决问题，而不是现在一味的追求画面效果，谁会说只能2D移动这个设定不好呢？玩玩《街头霸王4》（Street Fighter 4）就知道了。而谁又说3D是万能的？《新超级马里奥兄弟Wii》的强势回归和广泛好评与前面几个3D作品的风评比较也许能给你答案。

问题限制与奇思妙想：纯粹游戏设定的发展

上面说到的东西，大部分都是不得已而为之，或者说这些东西都是开创了一个模式。机能的进步逐渐带来了更好的画面和更庞大的游戏内容，2D动作游戏的发展是很明显的，游戏里出现了很多有意思的东西，比如能跳上去的平台，这是很多2D动作游戏中都有的设定，但很少有人考虑，这平台是怎么跳上去的？如果《魂斗罗》第三关那个瀑布山峦还有点层次感的话，那《魂斗罗2》（Super Contra）第四关那些能“跳起来——穿过去——站住”的平台就很不科学了，这个设定在现在的一些游戏里被很好地继承了下来，比如《闪克》系列、《三位一体》系列，这些都和机能无关，但仍然保留了下来，玩起来还是让你感觉动作是那么飒爽，没一点不自然。而随着技术的增强，新类型的游戏出现在人们的眼前，我们是否能当指挥官打一仗呢？最早实现这个的应该是战棋类游戏，其实这类游戏某种意义上是从古老的桌游所移植过来的，设定也沿袭，并非电子游戏独创，但这显然给日本人把“巨大萝卜”（机器人）题材移植到游戏机上创造了先决条件（机战系列）。回合制这种东西被采用了，于是乎我们有了JRPG类游戏中你砍完一刀之后轮到我的情况，这种战斗模式都影响到日本人的思维了，从今天的动画电影里互喊大招你来我往就不难看到。但这种乏味的战斗方式似乎不能满足大家，而Westwood似乎解决了这个问题，《沙丘魔堡2》（DUNE II）是公认的RTS游戏始祖，他不仅解决了你当指挥官的问题，还提供了一个模拟战场侦察的办法——黑幕（Black fog）——这个设定是开创性的，而最早的黑幕很有意思，只有一层，你打开地图后敌人的动态你都能看清楚，所以有了《红色警戒》系列里面的“小狗开地图”，到了《魔兽争霸2》（WarCraft 2）的时候就有了升级版本战争迷雾（War fog），后来的RTS基本都采用了这个设定，这一设定彻底改变了RTS的玩法，最明显的是《突袭》系列，里面指挥官和卡车打开战争迷雾，后面火炮和坦克一顿乱轰，显然这东西放现实里可不太科学（笑）。

后来3D游戏改变了游戏世界的运行方式，但也提供了一些难题，比如走出了地图怎么办？早期的“3D”游戏《DOOM》用了一个不是办法的好办法，剧情发生在室内，你一辈子也别出去了，但老在屋里也不是办法，所以一般的解决方式是找些东西把路堵死，但这些也不能解决问题的话怎么办呢？于是空气墙这个很无敌的设定诞生了，当玩家兴致勃勃往地图边界一探究竟的时候，发现自己被一面空气墙挡住去路，恐怕只能是百味杂陈吧——而室内地图也不是让你能瞎逛的地方，于是就出现了“永远也打不开的门”，只有剧情需要的门可以开，也许你能往门上按炸药炸毁，但只对有安装提示或者可以进入的门使用，同样外形的另一个门你只能看着它苦笑。FPS类游戏还有个明显“倒退”的设定，就是瞄准光标，CS里的光标就被后人病诟，似乎靠机械瞄准或者光学瞄准的游戏比CS更高端点，但直到很长时间之后我才意识到，《DOOM》里面直接给你的是“机械瞄准”……不过，使用这一方式来模拟后坐力带来的散布问题似乎是一个



▲《名将》等游戏是2.5D的代表


▲活跃在2D画面里的马里奥依然受到欢迎


▲回合制是许多日式游戏的标志


▲在即时战略游戏里你真的可以成为指挥官了



▲DOOM：告诉我出口的门在哪里

好办法，有趣的一个例子是《辐射3》（Fallout3），他融入了RPG游戏的概念，让枪支的散布和你个人的能力挂钩，而这一设定更早出现在《侠盗猎车手：圣安地列斯》（Grand Theft Auto: San Andreas），锻炼武器后瞄准范围会变小，但续作没再使用过这一概念。

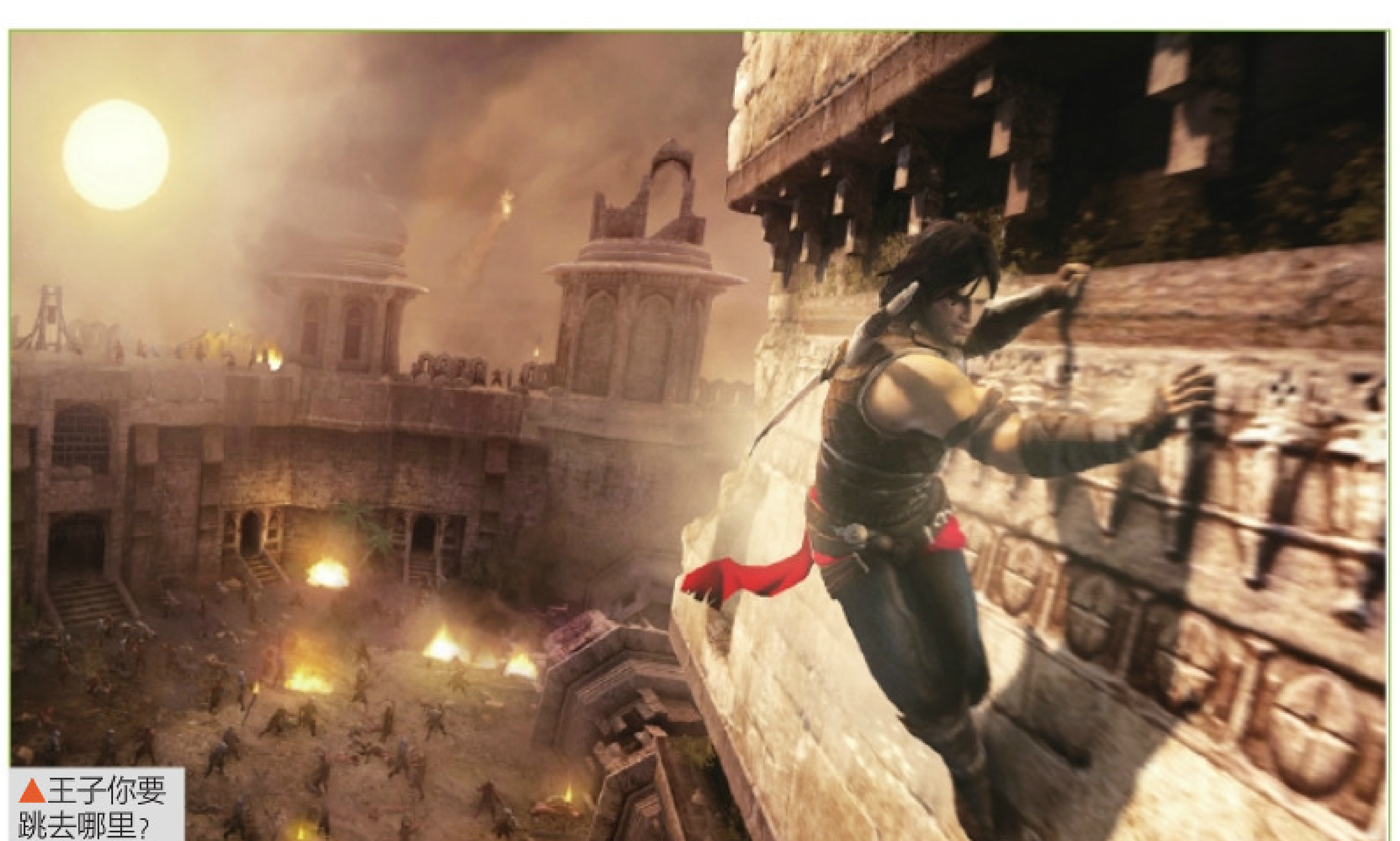
动作类游戏也有同样的问题，更复杂的地形设计让你产生了更多的疑问，这里明明看起来能跳过去的为啥不行呢？在这些游戏中，波斯猴……《波斯王子》（Prince of Persia）系列里面地图的衔接特别好，但也无法避免空气墙的存在，尤其是被戏称为“不死猴子”的第四作，因为开放性地图的设计，出问题的地方似乎比前做更多。但正如《侠盗猎车手》中种种问题被玩家包容一样，3D还原一个可以自由行动的真实世界，吸引力可以让玩家把小缺憾忽略掉，但这不意味着纯粹游戏的设定被遗忘掉了——除去前面已经说过的《街头霸王4》和《新超级马里奥兄弟Wii》这种仍然比较传统的2D设定，更值得一提的是Polytron Corp开发，获得GDC 2012（游戏开发者大会）最佳独立游戏奖项的《FEZ》，这款动作解谜游戏使用了3D场景，却把人物以及人物的活动方式设定成二维世界，游戏独特的设计让玩家通过切换视角的方式让二维的人物成功在三维世界中活动，配合柔和清新的画面，让本来矛盾的世界观融合在一起，让人不禁赞叹游戏设计者的奇思妙想，这款游戏的画面也许很简单，但却很“艺术”，从这里也不难感到，游戏是动起来的艺术，是操作的艺术，不去亲身体验是很难体会的。

更多更有趣的设定有待开发

其实游戏中这些独有的设定多到说也说不完，而很多东西都需要玩家慢慢去寻找，我在《光环》（Halo）里追过飞走的飞船，还经常在一些游戏里打打自己人看看效果，其实都是在找游戏的茬，但中间也被很多设定的合理性所惊呆，比如在某个环节打了一个挺不重要的队友会判定你任务失败什么的，还有一些惊人的小细节。但这些设定也不会是尽善尽美的，有些似乎就是Bug了，比如《侠盗猎车手》里撞不坏的木质电线杆，还有4代里面世界闻名的的“电磁秋千”，随随便便就能把汽车弹飞几千米，这些东西不仅没有让玩家厌恶，反而表明了不科学的物理引擎也是好玩的东西，以至于制作方都对这些小玩笑乐此不疲，比如《刺客信条》（Assassins Creed）中的信仰之跃。

这些设定有的是多余的，有的是开创性的，有的是为了敷衍了事，有的甚至是Bug，但很多却成了玩家津津乐道的东西，甚至开创了一个游戏的新模式，这些都是我们在生活中缺少或者无法体验的，游戏注重其实正是这些。最近比较火的动漫《刀剑神域》（现在是第二季）里面模拟了一个真人可以进入的网游，但主角也要依靠辅助系统来出招，这也证明了游戏真的要是太真实了反而会不好玩——比如主角会死。实际上很多有趣的游戏让你也找不到道理可循，比如《旋转宝石》《祖玛》等简单的益智类游戏，有时候简单就是快乐，没有道理的设定反而更令人开心，最后就让我们用一款著名游戏的设定来结尾吧——《俄罗斯方块》，这个游戏里面一个设定是强迫症患者噩梦，里面的砖你要是填平了——他就没了！P


▲玩1000小时《俄罗斯方块》能得到什么？


▲王子你要跳去哪里？


▲FEZ创造了一个2D与3D混合的世界


▲《刺客信条》里的“信仰之跳”


▲《刀剑神域2》：无论什么游戏，真的会死人就不好玩了



2014年11月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
真古龙群侠传	内测	智乐堂	卓易通	2014/11/6
王牌对决	封测	IO	腾讯	2014/11/6
HON	不删档测试	S2 GAMES	腾讯	2014/11/6
神之浩劫	内测	Hi-Rez Studios	腾讯	2014/11/7
择天记OL	内测	巨人网络	巨人网络	2014/11/7
悟空传	内测	上海笑游	蓝波万游戏	2014/11/11
魔戒传说	封测	中青宝	中青宝	2014/11/14
地城之光	不删档测试	EYEDENTITY	盛大游戏	2014/11/19
终极火力	内测	游互网络	起凡游戏	2014/11/20
魔兽世界	资料片公测	暴雪	网易	2014/11/20
虎豹骑	封测	天晴数码	网龙公司	2014/11/21
海战世界	封测	冰动娱乐	搜狐畅游	2014/11/21
龙途	公测	尚聚网络	尚聚网络	2014/11/21
萌斗江湖	公测	巨人网络	巨人网络	2014/11/21
使命召唤OL	不删档测试	动视	腾讯	2014/11/21
极乐空间	封测	阳光游戏	阳光游戏	2014/11/22
危机2015	不删档测试	网易	网易	2014/11/22
天空之城	内测	极光互动	极光互动	2014/11/26
灵魂回响	公测	Nvius	搜狐畅游	2014/11/26
梦想世界2	公测	多益网络	多益网络	2014/11/28



月评

快到年底了，11月的网游测试集中在中下旬，无论是出于对财报的考虑，还是为了完成今年的考核，不少新作都选择在年底的这个时间段里亮相。在11月测试的所有游戏中，《魔兽世界》的新资料片“德拉诺之王”依然是关注度最高的。作为2004年就上线的作品，《魔兽世界》已经战斗了10年，随着新资料片的上线，许多AFK的“魔兽”玩家再度回归，“魔兽”玩家数量也重新回到1000万以上，这些数字再一次证明了“魔兽”的巨大力量。当然，或许也是因为有这样强大的力量，才导致暴雪放弃了新网游“泰坦”的计划，“魔兽”自己还能再战10年。

除了代理“魔兽”之外，网易在11月的主要动作还有推出了FPS游戏《危机2015》，传闻中的“暗黑3”则依然不见踪影。畅游在11月期间主打的游戏为《灵魂回响》与《海战世界》。也许是受到财报与人事变动的双重影响，畅游近期的网游测试有些心不在焉，几款游戏都没有进行高调的宣传推广，与此前在今年夏天测试《幻想神域》时形成鲜明的反差，不知道这几款游戏的实际情况怎么样，也许畅游在近期把劲都使在手游《天龙八部3D》上了。



▲新资料片“德拉诺之王”依然受到广泛关注，“魔兽”玩家重新突破1000万

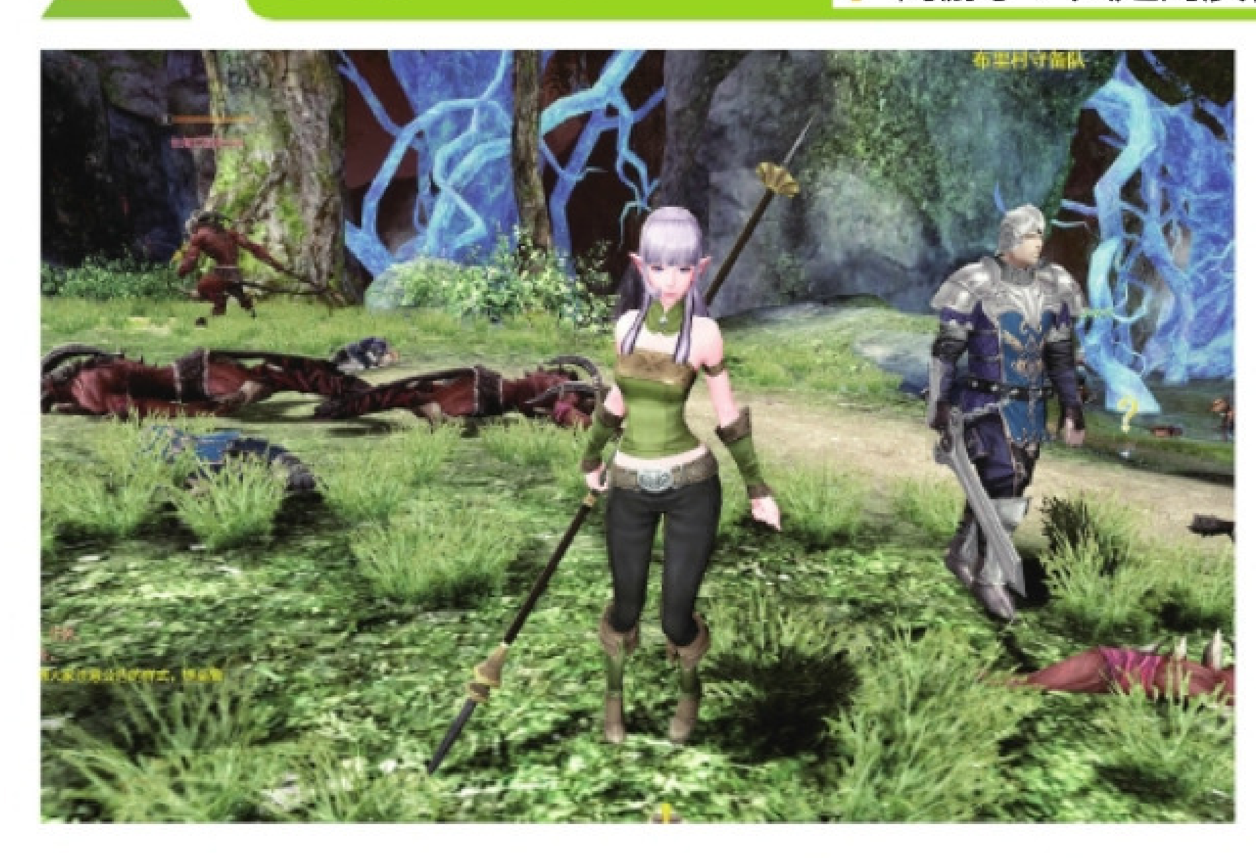
7

开发 Nvius　运营 搜狐畅游　状态 公测

灵魂回响

韩国现在已经可以量产画面达到主流水平的动作网游了，只是同质化依然很严重。

诚意 风格 细节 完成度 上手 画面



本作这种风格的3D网游一眼就能看出是韩国制作。从进入游戏的捏人与职业选择，到最基本的游戏战斗系统都很完整，游戏的综合素质不差。无锁定动作网游如今基本已经成为韩国网游的标配，原本只能通过限定人数下副本实现的战斗现在已经推广到野外地图。本作在系统上也尽力呼应标题中的“灵魂”二字，游戏的技能招式都围绕各类灵魂来设计，灵魂的储备与释放用于衔接技能，这算是游戏与众不同的一点，但总体上说，游戏依然缺乏夺人耳目的光彩亮点。

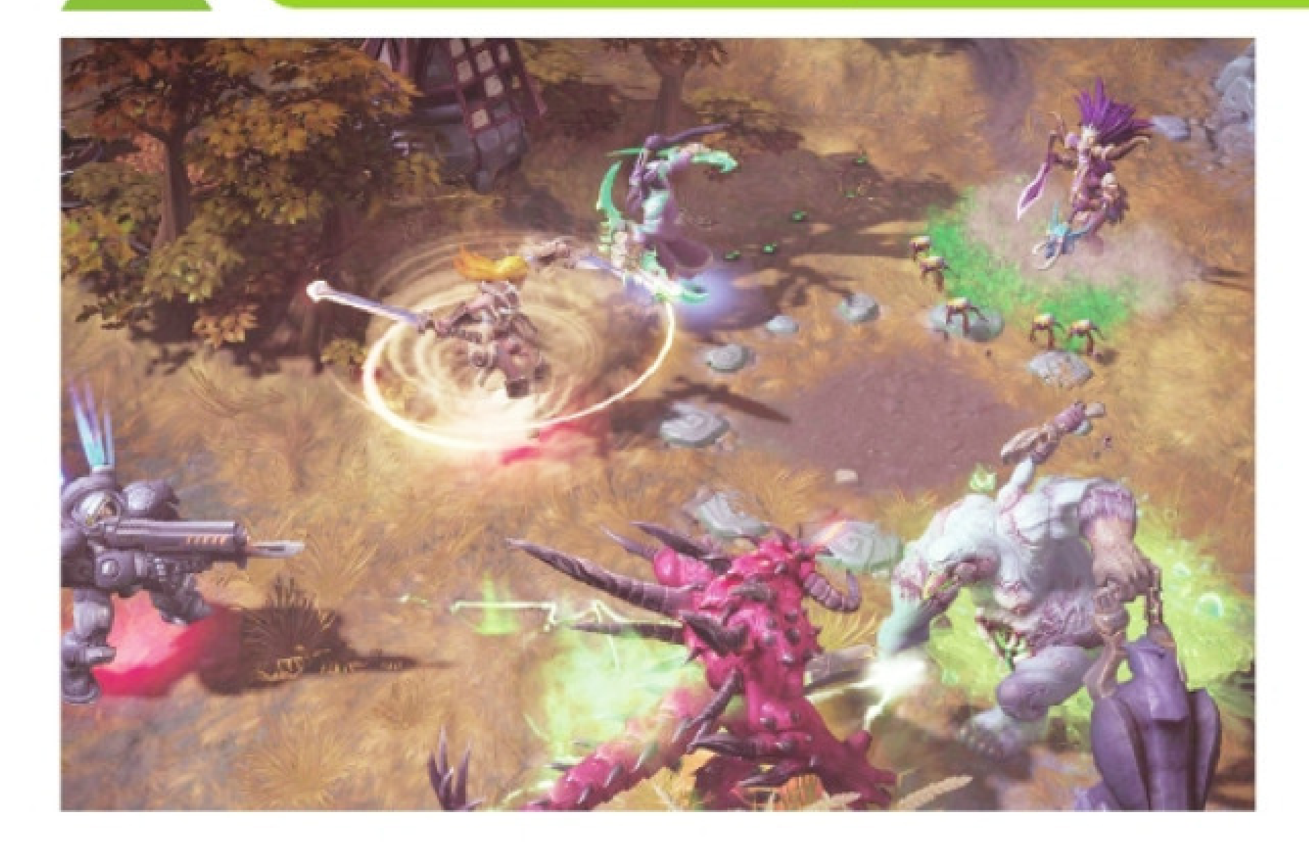
9

开发 暴雪　运营 网易　状态 内测

风暴英雄

暴雪意图颠覆MOBA游戏的一部作品，无处不透露出暴雪对游戏的独到理解。

诚意 风格 细节 完成度 上手 画面



自从DotA官司挫败之后，暴雪就一直在努力制作出一款乐趣与DotA不相上下但形式与DotA完全不同的游戏，现在测试的《风暴英雄》就是暴雪给出的答案。本作继承了传统MOBA游戏的许多基本操作方式，但在对战的过程中，游戏通过对英雄战绩的改革而改变了游戏的整个节奏，战场格局复杂却不混乱，对玩家的门槛也有所降低。至少从现在的版本来看，暴雪并没有将其作为一款电子竞技游戏来打造，而是顾及了更多的娱乐元素，对本作来说这或许是一件好事。

6

开发 杰姆火　运营 大黑游戏　状态 内测

魔心大陆

号称页游实际却是微端网游，在夹缝中的生存之道就是提高自己的质量。





这是一款可以在浏览器端运行的游戏，在人物动作与画面表现上算不错的。作为一款3D游戏，游戏需要加载的资源比较多，因此在网络环境不好的时候，素材无法加载，游戏体验很差。游戏的战斗系统是副本式的动作游戏，虽然一开始有些不适应，但习惯之后其手感在页游里也算不错。当然，作为一款页游级别的游戏，本作主要面向的依然是休闲娱乐为主的玩家，所以在这类游戏里不要奢望太多PVP相关的内容，对打拼的依然是VIP等级，而不是玩家的实际水平。

5

开发 深圳七子 运营 32wan 状态 封测

TCG三国

真没想到“炉石”在网页游戏端也有山寨品，关键问题是为什么又是三国？

诚意 风格 细节 完成度 名气 画面



这是一款与《炉石传说》高度相似的卡牌页游，游戏的规则与“炉石”一模一样，连卡牌的外形，卡牌的特效都大同小异（由于山寨团队技术限制，网页端的特效非常简陋）。在卡牌内容上，本作没有抄“炉石”，但熟悉的三国背景让人想起了另一款抄“炉石”的手游，本作看起来很像两者的结合体。其实以上这些还不是这款游戏最让人想吐槽的地方，最坑爹的是，为什么游戏中与三国名将对战的都是顶着光荣“信长之野望”头像的日本倭寇啊？

7

开发 银魂科技 运营 布鲁潘达 状态 内测

像素骑士团

虽然放置类游戏的最好平台不是PC，但这并不影响我们玩并喜欢本作游戏。

诚意 风格 细节 完成度 名气 画面



本作是一款放置类游戏，也就是玩家做完基本的设置之后便可以放任不管，游戏角色自动探索，自动升级。作为放置游戏本作的各项系统完善，玩法也比较多样。也就是说，即使你不进行放置，在游戏中依然有许多事可以做。另外本作游戏最大的特点就是“像素”。游戏中的人物、物品与地图都是上世纪80年代游戏的像素风格，再配上经典的“最终幻想”战斗音乐，的确让人想起了小时候玩游戏的感觉。无论如何，如果没有尝试过PC端放置类游戏的话，可以试试风格独特的本作。

6

开发 上海萌神网络 运营 腾讯应用中心 状态 公测

东方幻想录

如此光明正大地推出“东方”角色的商业游戏真的不要紧吗？这一切都是灵梦的错。





“东方”在二次元人群中认知度很高，但在日本它一直没有商业化。于是我们中国公司明智地承担起了将其商业化的重担，不但让腾讯平台上的小伙伴们玩到游戏，还让日本连官司都免打了（因为其在日本没有商业化）。本作游戏人物形象全部来自“东方”同人作品，游戏模式不知套用了哪一作的“东方”同人游戏，在同人游戏的框架中绞尽脑汁加入计费点也是辛苦开发者了。由于游戏系统十分简单玩法太过单一，实际上游戏并没有传播太广。想去试试的同学偷偷去试一试就行了，可不要张扬。



观点

是谁为《刀塔传奇》准备了4000万玩家

■北京 一丝blue

要问2014年最火的手机游戏，那无疑是借DotA之势崛起的《刀塔传奇》。据媒体报道，游戏到今年4月注册玩家突破1000万，3个月后的7月，游戏全平台总注册用户已突破4300万，创造了国产手游的一个高峰。如果说腾讯的手游是因为巨大的用户基数加上自有的分发渠道才达到数千万用户的级别，那么是谁为《刀塔传奇》准备好了4000万玩家，让它一步登顶的呢？如果《刀塔传奇》不用“刀塔”的名号与英雄，是否还能达到这样的高度？

对于这个问题，也许有人会提出这是游戏设计的胜利。不可否认，《刀塔传奇》本身在游戏设计上有诸多创新之处。此前就有多方报告，诸如某团队意欲山寨《刀塔传奇》制作一款游戏却发现无法复制《刀塔传奇》的核心数值等。抛开这些报道的真实性不谈，玩过《刀塔传奇》的用户都能够感觉得到游戏成长曲线的友好。下半年又有媒体报道，称《刀塔传奇》的山寨游戏在北美与韩国上线并取得了不俗的成绩，韩国的山寨《刀塔传奇》甚至冲入畅销榜前十名。高仿版游戏在国外的成功也从一个侧面证明《刀塔传奇》游戏模式的优秀。系统优秀是《刀塔传奇》成功的关键因素，但光是系统优秀并不能够将一款游戏直接送上畅销榜的头把交椅。它能够扳倒腾讯霸占第一名，必然还有杀招。

中国的DotA玩家有多少不好统计，毕竟DotA是一张地图无法统计玩家人数，但其正统续作DOTA2却是可以统计的。2014年4月Valve曾公布DOTA2的全球玩家数量为786万，其中中国玩家数量比想象中少很多。完美世界CEO萧泓曾在采访中表示：“（中国）玩家数量达到全球总数量的三分之一到二分之一才是比较理想的。”言下之意，现在中国玩家数量很可能还不足200万。200万之于《刀塔传奇》的4000万，根本不是一个量级的数字。

这样的情况不止发生在《刀塔传奇》的身上。此前中国最成功的手游《我叫MT》同样是脱胎于《魔兽世界》的IP，但其用户数量也早就超越了《魔兽世界》。早在2013年7月邢山虎就宣布《我叫MT》用户超过2300万，而当时“魔兽”活跃用户全球1000万左右，中国最多的时候号称拥有500万用户，即使按500万算这个数量与2300万也有很大差距。这些数据上的差异初看让人有些摸不着头脑，明明是更加无脑又简单的手游，为什么用户反而比高大上的端游要多？但仔细分析，却不难解释这种现象，原因无他，只因为用户的需求变了。

从无忧无虑的学生时光到工作之后的日益繁忙，随着时间推移，我们对娱乐休闲的需求不是减少，而是越来越强烈。如果说在年轻的时光我们还有时间细细研究一款游戏的打法战略，那么到了工作之后很可能就没有这样的时间了，在这个时候许多人的需求发生了改变，他们不再需要一款全新的游戏去摸索，而只想要一款上手就能消费的游戏，游戏的人物、系统与设定最好都是他们熟悉的，要是他们曾经的游戏经验还能在新游戏里派上用场，那就更赞了。这就是《我叫MT》以及《刀塔传奇》能够成功的另一个秘密。

它们与“三国”“金庸”等IP最大的不同就是，这些网游IP并不是单纯的IP，这些IP在婉转地提醒曾经是玩家的我们：在这里能够用上曾经的游戏经验。我们知道屠夫能用钩子，半人马可以踩地板，现在这些知识可以帮助我们在《刀塔传奇》里选择英雄组织小队。这种玩家优势在“三国”IP里是没有的，100个关羽很可能有100种不同的技能，游戏系统不同，玩家根本用不上曾经的游戏经验。



▲三头身的“冰女”一直为手游《刀塔传奇》站台

现在，玩家用户量的数字之谜得到了解答：200万是现役DOTA2玩家，他们需要在精神最好的时候端坐在电脑前用1个小时完成一局对战；而4000万是退役DotA玩家，他们偶尔回想起当年的峥嵘岁月，就会在地铁或床上拿出《刀塔传奇》刷上两把，开心地看到熟悉的英雄痛打小朋友。对他们来说，充值几百元也不是需要斟酌太久的事。DOTA2、“星际2”这些硬派游戏是为风华正茂的玩家准备的，这些续作并不会去考虑玩家没时间打游戏或是打不动游戏的事，它们不会也不能随着玩家老去。但老去的玩家依然有娱乐和游戏的需求，却发现那些“年轻”的游戏并不考虑他们的需求，最终，这个娱乐需求被以《刀塔传奇》为代表的伪重度手游所占领，而“老”玩家们也给予了这些游戏最大的回报。

总有核心玩家嘲笑手游是毫无营养的快餐，粗制滥造的赝品，事实上手游也并没有想充当游戏圈里的教父角色，它只是用自己的方式满足了不同群体的游戏需求而已，只不过这个群体里有大量有钱没时间的人罢了。P

电竞沉浮录 关于梦想和现实

■江苏 XxisBacK



记得大学刚毕业那会儿，实习单位里有一个和我一样的电竞爱好者，在某一次午夜的网吧鏖战之后，他忽然毫无征兆地回头对我说：“哎，看你DotA打得不错，要是实习留不下来，干脆我们练几个月打比赛去算了。”看着他僵硬的眼神，和电脑反映在他脸上花花绿绿的画面，颇有几分周星驰《功夫》电影里“我看你骨骼精奇，必是练武奇才”的老头风范，我就知道他又在说胡话了。在随便接了句“打比赛又能怎么样”之后，带着我输了一晚上的他居然开始畅想美好的未来：“你知道现在职业选手的收入么？拼命练一波，出点名，连冠军都不用拿，淘宝店，直播，活动全有了，年薪百万不是梦……”我愣住了。



李晓峰 今天 14:32

其实看DOTA2的TI3的比赛，有点感觉像是我在2003年2004年刚打职业那会，一年所有的职业选手们都眼巴巴的望着一个WCG。当时，如果在WCG上，你输掉了，那么就感觉自己今年的一年辛苦都白费了。所以很能理解那些众DOTA2职业选手的辛酸，但也很赞同海涛的观点，当你想着拿完奖金就退役时，就已经输了很多。

转播和评论(80) 阅读(7481)

Esports海涛 今天 12:31

突然想起，今年好多选手都是指望着TI3能够"拼一枪"，然后退役的退役，转型的转型。我想，当我们纷纷把TI3看成中国人来"内部分钱"的那一刻起，我们已经输了。G1开始阵痛惊醒，却猛然发现积重已然难返。还记得年少时的梦么？还记得电子竞技的信仰么？不要跟我说再见，有种咱们TI4再见！！

转播和评论(842) 阅读(7.5万)

Sky和海涛通过微博表达了自己的看法

这位“沉迷网吧少年”所说的话，绝对不是天方夜谭。电竞圈的内部资本在这几年内呈几何级数增长：电竞赛事的奖金已经不是乘二乘三，而是多了几个零；就连电竞选手的平均工资，也远高出了大学本科毕业生的工资……经济上地直线上升在扩大圈子的同时也不可避免地导致了动机的不单纯和某种程度上“梦想”的缺失：我们再也不想拿冠军了。或者说，拿个名次拼一枪，然后再转型。曾经的“天王”Sky和DotA解说海涛都曾经点出并质疑过这些现象。那么，究竟是什么夺走了我们的“冠军梦”呢？让我们先来看看不同时代的电竞圈形态。

WAR3的纯梦想时代

代表人物：Sky

WAR3也许是很多中国玩家的“电竞启蒙课堂”，这样一款游戏对于中国而言也许就像是98年《星际争霸》对于韩国那样，让许多人知道了原来游戏也可以当成竞技来玩。我的WAR3“生涯”结束于2007年在美国西雅图举办的WCG世界总决赛，那也是Sky痛失冠军，同时与“WCG三连冠”的无上荣誉失之交臂的一年。似乎也就是从那一次Sky输给名不见经传的挪威小将“蘑菇”之后，人们对于电竞的关注就从WAR3之上慢慢转移向当时的后起之秀——DotA了。然而，也许回望过去我们才会发现，WAR3的那段时期，才是电竞最纯洁，最充满“梦想”的时代。

我们是从什么时候开始关注一场电竞比赛的奖金呢？不知道。但如果翻找回当年的照片，看着那些举着只有五位数字奖金牌的WAR3选手，却依然笑得兴高采


李晓峰，说他是这个时代的代表应该不为过



你能想象作为世界上最大的比赛，冠军奖金只有5位数么


2014年2月5日，NeoTV CEO林雨新通过微博透露了WCG停办这一消息


海涛，解说界的“一哥”


09伍声，他证明了DotA玩得好的不都是屌丝

烈，心中未免有些不是滋味。2006年的WCG上，WAR3项目的冠军奖金是25000美元，要知道你刻苦训练上一整年，最后披荆斩棘成为世界上最强的选手，挣回来的也只不过是一个大城市普通中产家庭半年的工资，至于其中的税收以及俱乐部内部的各项克扣项目更是不敢想象。什么，你问选手的基础工资？先来告诉你一个可靠的消息：在2010年，一个普通DotA战队的队员工资仅仅是1000元/月，如果放在大城市，某种程度上和领“救济保护”没什么区别。在这样的情况下，倒退回5年，回到那个家长依然视电脑游戏为精神毒药，大多数人依然对“电子竞技”嗤之以鼻的时代，能拿到手的所谓每月“固定工资”又能有多少呢？事实上，许多当年的WAR3选手即使有每月工资，也被疯狂的拖欠，对他们来说，只要能够管饭，给张床睡觉，一天训练个12小时根本不是难事。

所以，在那个还没有形成产业链、赞助商一句话就能决定一支世界顶尖队伍生死的时代，一切都是单纯的。选手所做的一切只是为了能在国际上崭露头角，因为所获得的实际报酬实在微乎其微；观众也只会关注他喜欢选手的名次和战绩，而不会像现在对着获得高额奖金的选手冷嘲热讽。这当然是有原因的，一方面“圈子内”的资源实在太过于稀缺，很少有赞助商会觉得那些身体瘦弱，长相一般的电竞选手能对自己的产品起到什么正面的宣传作用。另一方面，那个时代选手能做的事情并不多，除了比赛基本还是比赛，所以那时的WCG成为了电竞选手们一年一度的“高考”，是“一将功成万骨枯”，还是“铩羽而归从头再来”，往往就在一场比赛中的一局游戏里决定。如今，随着WCG离我们远去，那个无限单纯的时代也正式宣告“破产”。

解说横行的圈钱时代

代表人物：海涛、09

熟悉DotA的玩家一定知道这样一句话：“海涛教你怎么玩DotA，09教你怎么玩好DotA，而Pis告诉你你根本不会玩DotA。”这句话中的三人有的是前世界冠军，有的是知名电竞主持人，还有的是天梯“路人王”。而他们现在有一个共同的名字——“解说”。

2006年6月21日，曾经的搜狐总裁兼首席运营官古永锵离职之后，利用其十几年职业生涯积累起来的强大资源，创办了一个视频网站—优酷，而在接下来的两三年内，这个模仿YouTube的视频网站人气急速飙升，一跃成为国内视频网站的代表。而这个时间点，正好和WAR3逐渐走出历史舞台，并被电竞新宠“DotA”成功“篡位”的时间点相对接。自此，在优酷海量的游戏视频之中，拥有众多爱好者和玩家的DotA开始浮出水面，越来越多的爱好者开始尝试制作DotA视频，不论是大神分享经验，还是菜鸟自娱自乐，在视频网站不够发达的彼时，依然是许多人休闲娱乐的好方式。

这一切只是基础。真正让电竞圈走进“圈钱时代”，源于两个关键节点。首先就是DotA解说海涛在视频之中喊出“不图不挂，素质游戏，净化DotA环境从我做起”的经典台词。这句话在我们现在看来也许略显装×，但在当时却起到了树



09服饰店，除此之外还有外设和零食小店

曾经向解说圈发难的DotA解说“满楼水平”，如今在上海七煌TV担任“炉石”解说

立“阳光大哥哥”形象，建立良好视频风格，形成系列视频的作用。加上原本就扎实的播音主持基础，“海涛教你打DotA”系列视频很快就脱颖而出，并让其他对手相形见绌。在所有类型视频之中都排名靠前的高点击量，自然引来了广告商的亲睐，于是像优酷所做的，解说们开始在自己的视频之中添加广告并收取费用，一条相对稳定利益链逐渐形成。而当时的海涛，自然是其中的大头，月广告费达几十万。

另一个关键节点，同样和一家最近刚刚上市的互联网企业有关。2010年，淘宝这个由阿里巴巴在2003年5月10日投资创立的网络零售商，刚刚达到了3.7亿的注册用户，垄断了国内的网购市场。同样也是这一年，一个叫伍声的DotA少年在意气风发地拿到世界冠军之后，选择急流勇退，转型成为一名新型的“DotA解说”。和海涛不同，这个集高学历（浙江大学生物医学工程）、年轻（1987年生）、技术（带领LGD战队拿到世界冠军）于一身的少年，开创了属于自己的盈利方式：视频解说+淘宝店盈利。以09（伍声在游戏之中的ID）为代表和开端的一批解说，开始拒绝在视频里添加厂商的广告，反而自立门户，通过视频的渠道宣传自己的淘宝店。另一方面，解说淘宝店的经营内容也非常“讲究”，从价格很低的高仿衣服鞋帽，到游戏专用的键盘鼠标等外设，再到各式各样的小零嘴，无不对应着一批独特的消费者群体——在校大学生。这样看来，这些形式各异的网店几乎满足了普通大学生的所有购物需求：衣服、鞋子、零食、键鼠，以及永恒的大前提——便宜。

这样薄利多销的淘宝店看似比视频广告高明不少，不仅避免了让观众看“双重广告”（优酷自身也会有广告推送），也不需要看广告商的脸色，同时，在收入上09成功地突破了十万级别，向百万进军。但实际上，正是这样的收费模式给整个圈子招致了最大的质疑，一是淘宝店本来就和电竞无关，解说们赚的只不过是名义上的“支持费”，二是淘宝上日益泛滥的高仿，假冒伪劣货品在解说们的淘宝店里得以集中体现，使得“解说圈”的信任度开始出现危机，并形成了“解说骑在选手头上”的现象。2011年，一度以搞笑风格著称的DotA解说“满楼水平”突然向解说圈发难，发出了“是谁动了职业选手的奶酪”的声音，在视频之中，“满楼水平”坦言作为解说所看到“奇怪现象”：解说们做着视频，开着淘宝店，收着广告费，生活水平已经远远不止小康；而职业选手们却依旧领着“低保”一般的工资，吃着馒头咸菜训练。甚至有些解说解说完一次国际赛事之后所获得的实际报酬和赛事奖金都相差无几。确实，在这一段时间，选手拼死拼活取得成绩，而利益却被其他人榨干，于是许多的职业选手，产生了“干一票就退役”的想法。在本就不公平的时期，也许谁都无法为这样的想法负责。

直播+退役：老选手的后电竞时代

代表人物：Burning、YYF

2011年8月2日，北京普思投资董事长、万达集团董事、2010年中国首富王健林之子王思聪在自己的微博留言：“强势进入，整合电竞”，大有强势进军电子竞技圈的势头。此后，IG战队成立，在经历过电竞圈最“惨绝人寰”的人员挖角之后，2012年，IG战队开始在“DotA”和“LOL”两个项目上登顶，成为国内当之无愧的一线战队。王思聪“大腿”的介入，一定程度上解决了职业选手的经济困难，起码在国内的一线战队里，选手的工资也可以让别人小小的羡慕一下了。事实上，在2014TI4（DotA项目世界邀请赛）结束后的相关报道之中，我们发现之前一段时间里的国内强队都有“被富二代包养”的现象。不过，真正让电竞从被解说垄断的天

强势进入 整合电竞



王思聪"王老板"正式进军电竞行业，同期IG战队诞生

DOTA2








在非黄金时段的斗鱼截图，在前三位都是职业选手的情况下，刚刚退役的YYF依旧大比分领先

下走出来的，是不断兴起的直播，以及老选手的退役。

直播是什么时候兴起的呢？其实国外的游戏直播平台Twitch的模式已经相当成熟，游戏直播者将自己的游戏画面和本人画面实时地上传到网上供人观看，而观众可以通过留言和弹幕的方式和主播实时互动，还可以赠送主播小礼品。这样的休闲方式在网速得到保证的情况下，比起具有一定延时性的视频，很明显是更具吸引力。游戏实况直播最先登陆于国内的宅文化网站——ACFun，之后为了摆脱"宅文化"，做纯粹的游戏直播平台，因而自立门户改名换姓成为"斗鱼TV"，也是如今国内最火热的游戏直播平台。"斗鱼TV"的出现，养活了一大批游戏玩家，他们或搞笑，或技术，或"卖肉"，用各种各样高雅俗气的方法吸引观众进入直播间，为整个平台带来人气。而站在直播间顶端的"男人"们，永远都是已经退役了的职业选手，正是他们颠覆了那些"知名解说"称霸的天下。

2014TI4结束之后，在媒体还沉浸在对1000万美元高额奖金争相报道的同时，三名职业圈内的老选手Burning、Rotk、YYF，对外界宣布退役。而在玩家还没有将"悲伤惋惜"的情绪消化殆尽之时，三位"老司机"（玩家对有经验老选手的戏称）已经建立好各自的直播间，开始招揽顾客了。对于这些坐拥巨大人气资源的退役选手们，各大直播平台显得更加慷慨，500万的签约根本不是事儿。事实证明，退役选手加上直播所带来的影响力，远远超越"知名解说"的新视频。本来，职业选手对于普通玩家来说就具有一定的神秘性，而能获得与职业选手面对面交流，感受其真性情的机会，观众自然是水涨船高。目前，在高峰时段，只要打开"斗鱼TV"，YYF的直播间一定是排在第一位的，而其七八十万的观看人数也远超其他对手。对于玩家来说，娱乐休闲方式已经逐渐从看视频解说过渡到定点收看退役选手的直播上，对于圈内人来说，退役职业选手的"强势介入"的确分走了视频解说门很大的一块蛋糕，"解说拿大头"的日子一去不复返。

这样的改变绝不仅仅是"谁拿大头"的问题。之所以称其为"后电竞时代"，是因为一条较完整的职业道路被开辟了出来。有了前人的榜样，职业选手再也不用担心打不动了还能干什么，相反，退役选手的高收入一并促使着圈内新陈代谢速度的加快。是福是祸暂且不说，但有蛋糕总比没蛋糕好，大蛋糕总比小蛋糕好。

电竞，有的不只是梦想

回顾完了电竞的各个时代，时间又回到了现在。确实，如今人们越来越开始关注"电竞圈"所能够产生的价值以及能够提供的社会效应，至于谁拿到冠军，倒变成了只有铁杆粉丝才会关注的问题了。任何事物都有两面性，"冠军梦"的"缺失"让整个体系愈加完善，层出不穷的新盈利模式也展现出这个圈子惊人的活力，"水至清则无鱼"，你无法要求所有职业选手只为了梦想去打比赛，那么像前文中WAR3那样的"纯梦想时代"，也许是注定要被淘汰的吧。

所谓"冠军梦"，撇去物质上的报酬，和那么一点点的虚荣，也许剩下的就是自身的荣耀感了吧。荣耀感源于社会的认可度，如果社会无法接受，那么即便你取得了多大的成功，也只不过是南辕北辙而已。如今，职业选手的收入得到了极大的提高，知名选手更是被各种"明星光环"所包围，在这样的情况下，想要避免选手"拿梦想等值兑换钞票"情况，提升社会认可度是必要的。当选手的收入水平、竞技素质与整个社会对其的认可度进入良性循环之后，也许对比赛高额奖金的冷嘲热讽会逐渐减少，选手们的社会形象会逐渐提升。不妨到那个时候，再让我们来谈论"电子竞技算不算体育运动"的"世纪难题"吧。P

老谢的桌游开店随谈（09）

■上海 老谢（Cnfancy）

酒香也怕巷子深，如何宣传自己的店面，增加客源，是每个店长必然面对的课题。

宣传的方向

桌游目前在国内已经初步跨过了“桌游是什么”的科普阶段，但宣传推广依然很重要。如果只把桌游当做一家店来做，眼光和格局就仅仅只是自己一家店，成败起伏随行就市，赚钱亏损听天由命。站在行业的高度，才能抢在时代浪潮前面，把握行业命脉，提前预知盈亏。

桌游行业本身的形象，取决于从业者自己想要如何宣扬，在经营过程中把它往哪个方向推。以下是几个值得推荐的宣传方向。

健康

出来面对面与人交流，当然比整天缩在家里上网要来得阳光、积极和健康。所谓“桌游不插电”，无屏幕之害眼，无辐射之伤身。很多老师、家长担心孩子上网会上瘾，要“戒网瘾”。很多恋爱中的女性对男朋友没日没夜下团本、撸啊撸恨之入骨。

借桌游的机会，把宅在家里的朋友们拉出来晒晒太阳，交流感情，动手动脑耍嘴皮子，面对面聊天吃饭（而且没空看手机），难道不是一件很健康的事么？

教育

孩子对学习没兴趣？数学不好？不擅言语交流？不会讲道理？快来玩桌游！

数字游戏、图形逻辑、投资买卖、谈判交易……桌游里面各种知识和技巧应有尽有，动脑、动手、动口，在“玩”的诱惑下，孩子们自会主动学习。

我自己就是为了玩游戏，自学电脑知识，写文撰稿编杂志，翻译数十万字的专业英文游戏资料，甚至以此找工作、交朋友、娶老婆，将个人爱好融入事业。

时尚

扑克牌？俗！麻将？赌！象棋、围棋？Too OLD！印度恒河小清新3日游？好吧，你赢了！

这年头，连TVB港剧里都在玩《三国杀》，你还不会玩桌游的话，未免太落后于时代了吧。

店面形象

店面宣传要注意突出“人无我有”，而不是“人有我好”。

档次

如前几期所述，店面形象“上档次”是最优先的。宣传点无论小清新、文青还是小资风都可以，千万不要说“便宜”，最好连价格都不要提。以国内做类比，可以往星巴克、避风塘、无印良品的方向找感觉，不要仿照兰州拉面、沙县小吃、“全场商品五元一件”，要做Apple Store，或者至少也是屈臣氏——在桌游店里，客流量是有上限的，“薄利多销”并不成立，增加顾客数量不见得就能提高营业收入。

专业

很多店家希望顾客能“自娱自乐”，甚至有培训客户说“规则不用学，我们那里有很多外国人，把（英文）游戏说明书给他们自己看就好了”。在《三国杀》《狼人》《杀人游戏》普及度相当高的情况下，店员们也倾向于鼓励顾客们玩他们熟悉的游戏品种。

一次两次，也许很省事儿，但长此下去，顾客迟早会发现“我为什么要到这里来？这些游戏我自己也能找地方玩，淘宝买一套的钱比我在这儿坐几小时还便宜，我为什么不买一套带上朋友去更便宜的地方？”

店家不努力体现出自身的专业性、服务的必要性，就会被精明的顾客淘汰掉。

服务

说到服务，桌游店不仅仅只是“带顾客坐下来，给他们一盒游戏玩玩，过几个小时收钱”那么简单，还有舒适的环境、贴心的招待、显浅易懂的规则教学、适时引导情绪和气氛等等。

记住一点：顾客不是来这里玩游戏的，他们是来这里寻开心的。玩什么游戏不重要，重要的是跟谁玩。有对比才知道差距，同等环境下，如果你能让客人在你这里玩得比别处更开心，你就能赚到别人赚不到的钱。

有噱头

噱头，就是吸引眼球，让人对你的店提起兴趣，印象深刻。噱头不一定是卖点。比如上海曾经有家桌游店，号称是一帮空姐开的，“店里不光经常能看到漂亮姐姐，还能以优惠价格从海外代购LV包”——无论男性顾客还是女性顾客，这噱头都已经足够吸引力了。

个人明星

桌游店的服务特点，是少数人长时间经常性的持续服务，个人表现明显影响服务效果，可以突出宣传某一、两位员工的明星形象，注意强调两方面：权威性，亲和力。

权威性是让客人不要过多质疑服务者；亲和力是让客人放下戒心，同样是不要过多质疑服务者。总体目的都是让顾客信服，减少工作中的摩擦和阻力。

游戏商品

以国内目前淘宝的发达现状，桌游店并无价格优势，通常不是桌游的主要销售网点。有鉴于此，奉劝各位不要想着拿实体店去跟网店拼销量，基本上除了卡牌游戏都很难对比。更不要拼价格——就卖原价不打折——反正那些斤斤计较的客人，会自己掏出手机搜淘宝。

那么是否桌游店就没法卖游戏呢？倒也未必，桌游店还是有些网店没有的优势。

先试玩再购买

网上买游戏，要么只买自己熟悉的，要么只能看简介撞大运，偶尔也会吃苍蝇。店里若有现成样品，大可让顾客先坐下来试玩几局，再决定是否购买。

悄悄话：先玩再买，理论上除了零售价外，还能额外多赚一份服务费。如果你免掉这份服务费呢，就算卖了个人情给客人（其实他如果买了游戏不会玩，你也得免费教他不是？）

按需推荐

当顾客询问某个游戏时，除了报价之外，还可以问一些额外的问题：

是自己玩，纪念收藏，还是当做礼品送人？

是在自己家里玩，公司午休、还是带出去多人聚会？

一起同玩的是同学、同事、网友、长辈、孩童、同性、异性？

游戏目的是益智教育、培养感情、消闲解闷，还是纯粹兴趣爱好？

几个问题问下来，目的不在于答案是什么，而是展现你的专业性。玩家购买游戏时考虑的通常只是“好不好玩”，而你用这些问题表现出“相比卖掉眼前这款游戏，我更关心它是否能满足你的需求”和“我对你的需求，考虑得比你自己更周全”。

明着是“为什么要买这款游戏”，实际上是强调“为什么在我们这里买”。你知道你自己需要什么，我知道如何满足你的需要，双方各取所需，互惠互利。

如何自我宣传

新开的桌游店，无可避免都要回答到这个问题——我该如何自我宣传？什么方式最有效，什么方式最便宜？我该花多少资金在广告上？

要口碑，不要广告

你会更愿意相信你的朋友、同学、亲戚所说的话，当他们告诉你“我最近去某个地方玩过了，内容有趣，也不贵”，你很可能会主动想要试一试。口碑传播不是“自然而然”就会发生的，你要自己主动去做。一场游戏，一次聚会，通常都会有那么一、两个主事者，可能是聚会发起人、活动联络人或者积极分子。这些人比别人更热衷于自我表现，喜欢传播消息，手头掌握大量联系名单，在朋友圈里有较大影响力，也很乐于在网上写评价，分享心情和感受。抓住一个关键顾客，就等于抓住了一整个朋友圈。再顺藤摸瓜，扩大关键顾客数量。

对于关键顾客，可以适当给与更多优惠，榜样的力量是强大的。你自夸一百句，不如客人网上一句好评来得有效。带一帮人“慕名前来”找我玩某款游戏的事情，在我店里屡见不鲜。

亲友宣传法也可以尝试

掏出你的手机、联络本、通讯录、小学初中高中大学的同学录，所有本地号码，挨个打。

“你好我是XXX，还记得么？我最近开了家桌游店，很好玩的，X月X号在XX街开张大吉，邀请你过来玩啊！一起过来切蛋糕！确认了啊，我到时候会提醒你。”

一旦对方确认，立刻记下来，然后正式活动前一天再次通知时间、地点，并确认参加人数。开张当天，开始接待前2小时，再挨个打一遍电话，确认出席情况，并准备充足饮料和零食。哪怕只是做个样子，当天也要收费，可以象征性的收个5元，或者用赠送的代金券抵扣，目的是告诉所有朋友，“我这里是营业场所，大家跟我关系再好，钱还是要给的。”

一到两周后，再搞一次，这次的名义是“之前是试营业，这次是正式营业”。一个月后，看情况可以再搞一次，这次的名义是“试营业成功，感谢各位支持”。

学生党不能放过

学生党最容易接受新事物，是很自然的桌游用户。学生党作为客源，由于游戏本身好玩，容易沉迷，很容易会跟学校、家庭引发种种矛盾。与其等矛盾发生了再去解决，不如主动一些，把矛盾消灭在出现前。

把握舆论方向，是攻克师长们的好办法。你说干喉咙，不如报纸上登一小块豆腐干。现在桌游在国内的整体形象还不错，积极向上，健康益智，不上网，不赌博。写个“新型国际流行健康娱乐游戏，年轻人自主创业新模式”之类的科普软文，登在本地刊物上，应该不算难事。

此外，印制一批优惠券、折扣券，送到学校老师手里，邀请他们到店里体验一下新的健康益智娱乐方式。印一些“寓教于乐，让孩子们自己主动学习”的小传单，直接送到学校门口等着接孩子的家长手里。传单上挑几款《达芬奇密码》《拉密》《角斗士》《苏格兰场特警》之类强调数学、几何、逻辑、推理的简单规则策略游戏做重点宣传，这几款游戏属于“哪怕不会玩，看看也觉得好像很动脑”的类型，有说服力。

这些宣传动作，目的并不是真的要吸引老师、家长们过来玩，而是表现出“光明正大坦荡荡”的气势，让他们不要成为经营活动中的阻力。

网络宣传

现在网络发达，微博、朋友圈、本地论坛都是免费宣传的好地方。网络宣传的要点，在于别一股脑丢出一大堆信息，而是长期持续、一阵一阵的放一些信息出来，慢慢的刷存在感、知名度。不要上来就放福利广告，要从科普开始，陆续发一些介绍性的小文章，新游戏介绍，贴店里客人正在玩的照片，尤其是玩得很开心的萌妹子的照片。

店里举办一次活动，至少能有三次宣传机会：事先公告一次，活动当中发个现场照片一次，事后再发个当日获奖者抱着奖品的集体照。他们脸上的笑容，不是广告，胜似广告。

媒体宣传

对于二、三、四线城市来说，现有的桌游玩家并不是首要宣传对象，该知道的他们已经都知道了，剩下的只是告诉他们你的店开在哪儿，营业时间几点到几点。

把宣传重点放在非桌游领域的平媒、网媒、影视媒体，营造正面健康行业形象。越是不懂桌游的，越容易刷新鲜感，而且你自己容易掌握专业话语权，别人都不懂，你说啥都是对的。

媒体宣传切忌讲游戏玩法，绝对不要提规则。你可以说游戏背景、文化底蕴、数学逻辑、赚钱策略、玩家之间的趣闻轶事，总之强调“这个真的很有趣”，就是不讲游戏到底怎么玩。还有别忘了把宣传对象和自己的店面形象绑定——感兴趣，想来玩？到我这里就对了！

编者按：这篇不算短的开店指南，到本期就暂告一段落了，虽然篇幅不算短，但其实还远不到“手把手教学”的详细程度。相关的内容也会根据读者朋友们的反馈，再组织独立的文章详加解释。P

Essen桌游展2014综述

■北京 君子不器

每到一年中的第十个月，桌游爱好者们都是摩拳擦掌，等待着盛会的开始，而我们也一如既往的向大家介绍这个举世闻名的盛会——召开于德国Essen的德国游戏展会（Spiel）。今年展会的时间是十月的16日到19日，比以往提前了一周，但无论是参展的厂商，还是跃跃欲试的玩家，都早已准备好行囊，为这疯狂的四天做好了充分的准备。

今年的介绍将分成四个部分：第一、展会奖项（德国玩家评选奖，金羽毛奖）；第二、新游戏评析；第三、来自中国台湾的桌游；第四、众筹与总结。

展会奖项

每年展会开始前，都会举办年度德国玩家评选奖的颁奖典礼（Deutschen SpielePreises 2014），今年自然也不例外，获得冠军的是去年Essen展会上一鸣惊人的Russian Railroads（中文译名：俄国铁路），进入前十的游戏也是这一年我们很喜欢的那些游戏，比如《伊斯坦布尔》《情书》《洞穴农夫》《路易斯与克拉克》《洛可可》《玻璃之路》《璀璨宝石》等等。这些游戏中有高级策略游戏（《洞穴农夫》），也有家庭游戏（《璀璨宝石》），也有简单的小游戏（《情书》）。从此可以看出，德国玩家的投票并没有在游戏难度这个问题上表现出明显的倾向（不像BGG的排名），而是本着简单的两个字——“好玩”来做出选择。



金羽毛奖及得主

金羽毛奖授予了一款卡牌游戏《Linko！》，这个奖项授予规则书写的最好的游戏，很有趣的是，这款游戏的两位设计者也是去年获得这个奖项的游戏的设计者，他们是Wolfgang Kramer和Michael Kiesling，可见他们组合十分完美。



德国玩家评选奖的获奖设计师

新游快线

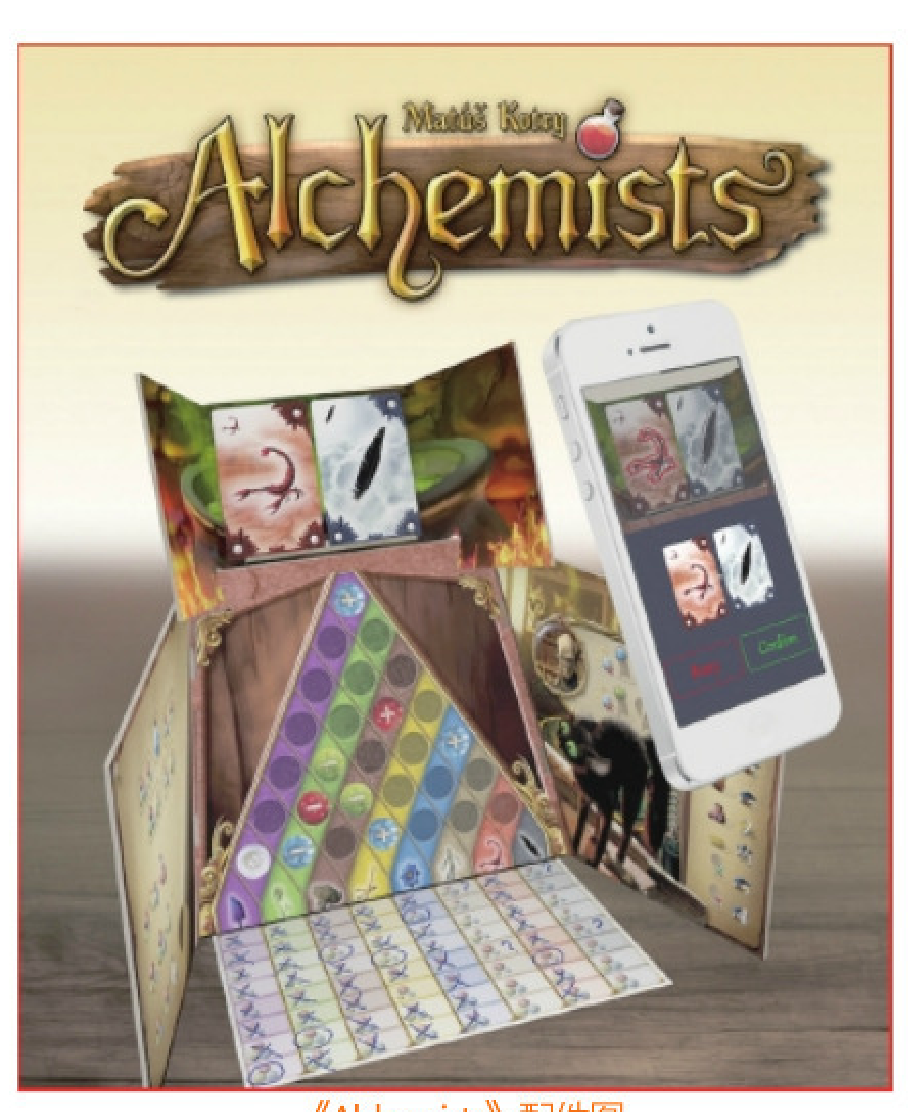
每年的Essen，基本上是所有即将出版的或刚刚出版的新游戏的体验中心，根据组织者提供的厂商和游戏列表，至少有500种游戏被带到展会上，当然其中也会包含一些经典游戏供玩家娱乐，但新游戏的比例至少超过半数。我们一般通过网站BGG在展会前放出的预览来先了解有什么新游戏，再去看我们喜欢的设计师是否有新作发布。同时，展会上专门有一个叫做fairplay的组织，在展会上提供一份新游戏列表，玩家可以通过列表上指示的位置去体验自己感兴趣的游戏，并且打分。所以每年fairplay的最终评分排名，会成为游戏好玩与否很重要的一个参考，之前的两年我们也是通过这个排名来介绍游戏，今年也不例外，因为篇幅有限，还是要选出最好玩的游戏给大家介绍。

《AquaSphere》，这款作品是当下最红设计师SF老师（全名Stefan Feld）的最新作品，游戏以海底科学探索为主题，玩家带领自己的探险队伍（科学家、工程师、机器人），围绕着海底探测装置来进行研究，游戏有丰富个性的配件和色彩鲜艳的配图。游戏在机制上以工人放置为主，也包含资源管理和区域控制等内容，在没有骰子的前提下，也秉承了设计者一贯的多路线得分方式的设计理念，虽然游戏只进行四轮，并且流程非常简单，但内容和可选项还是非常丰富的，有较高的可玩性和耐玩性。

《Orleans》，这是一款中世纪题材的桌游，玩家在游戏中生产并交易货物，从而获得分数。游戏的设计师并不知名，之前也有一些作品，相信通过这款游戏应该可以让玩家记住他。游戏还有个隐藏名人，就是插画师，名叫Klemens Franz，他是《农场主》



《AquaSphere》配件图



《Alchemists》配件图

《勒阿弗尔》、《露娜》等游戏的插画师，画风可谓人人皆知，而这款也是中世纪题材的桌游，也十分适合他发挥，因此游戏的美工也是卖点之一。游戏的玩法以工人放置为主，但使用了非常有趣的bag-building（布袋构建，玩家从布袋中拿出自己的工人）机制来决定可以使用的工人，玩家可以通过收集各种所需的工人放到袋子里，然后再拿出来使用，工人的种类非常丰富，有些可以生产货物，有些可以运输，可以研究科技等等。玩家在构筑自己的“工人布袋”的过程十分有趣，而每次拿出无法完全预料的工人种类和数量时，也令玩家十分纠结。这两种机制的结合使游戏别具一格，值得细细品味。

《Alchemists》，这是一款非常独特的游戏，玩家需要下载一个跟游戏相关的app程序，才能充分体会到游戏的乐趣，游戏以炼金为主题，在游戏中共有八种可以用来炼金的材料，有的是昆虫，有的是植物，这些材料都由各自的属性，属性是由三个圆构成，每个圆一个颜色（红、蓝、绿），圆有大小的区别，并且圆内可能是加号或减号。根据不同的搭配，会有八种属性的组合出现在游戏中，而每种材料是什么属性，则会隐藏在app中，每局游戏开始时随机生成。在游戏的每轮中，玩家先轮流安排自己想执行的行动，然后按照行动的固定顺序执行，行动包括：拿取材料、用材料换钱、用志愿者测试材料、自己测试材料、发表理论、质疑一个理论、买神器、卖药水共8种行动，但根据人数不同，每回合玩家只能放置4～6个行动块到对应的行动上，而不是每个行动都有机会执行。当玩家要测试材料时，就会用到app，玩家将两张材料卡放到自己的挡板后面，然后用手机扫描，就会得到一种颜色的加或减药水，而这个合成的方法是，根据两个材料的属性进行匹配，所出来的药水必须是这两个材料中颜色和符号（加或减）相同，且大小不同的那个圆。因此，如果两个材料合成的结果是红色加号，则说明这两个材料都包含红色加号，一大一小。游戏同时提供了一个三角形的筛选板，玩家每测试出一个结果，就可以把对应的圆片放到两个材料交汇的孔里，用来记录自己的测试结果。玩家测试的结果可以用来卖了换钱或者发表来得分。最终以分数的多少来判断胜负。如果玩家中没有人能使用app软件，也可以找一位主持人，随机抽取一个材料与属性搭配卡，当有玩家测试时，根据算法告诉他们答案。



《Fivetribes》配件图

《Five Tribes》，这是沉默了很久的美国著名出版商DOW今年推出的新作，美工和材质一如既往的非常好，盒子的收纳设计也是非常贴心。游戏以沙漠中的部落迁徙为题材，沙漠有30个方片拼成，游戏开始前将5种颜色的棋子随摆在这些方片上，每个上面3个，游戏流程很简单，首先是出价决定先手，然后玩家要选择移动一个片上的部落，玩家要拿起这个方片上的所有人，然后可以上下左右移动，每移动到一个方片上就必须留一个人在其上，直到走到没人为止，但最后一个人放的方片上必须已有同样颜色的人才算是合理的移动，之后，玩家将这种颜色的人都拿走，如果因此导致该片上没有人，则这片上放置一个玩家指示物，最后会得到该片上的分，玩家拿走的人根据颜色不同，会有不同的功能可以使用，一共五种颜色，有的是累加到最后算分，有的是可以杀死别的片上的人，有的可以用来购买特殊牌等等。总体来说游戏很轻松，计算人的移动和最后落点是有很有趣的一件事。

来自中国台湾的桌游

在出版商新天鹅堡的大力支持下，今年有非常多的中国台湾产桌游出版，在Essen展会中，这些游戏和游戏的设计师也出现在了新天鹅堡的展位上。

游戏中有中国古代神话为题材的《大禹治水》，有类似狼人的聚会游戏《狼的血》，有动画风格的《轰轰的森》等等，很多游戏在展会上都销售一空。从桌游的推广和发展看，我国的台湾地区一直比大陆地区先进，在桌游设计上，今年则是中国台湾爆发的一年，虽然这些原创游戏以轻松聚会的小游戏为主，但无论是设计经验，还是市场大小，都在一步一步来积累和扩大。大陆的原创游戏在前几年也有过小的高潮，但由于市场太小、无人支持等原因，近年来也陷入低谷。不过原创依然是不能忽视的，归根结底，只有原创才是桌游的发展程度的标志。



来自中国台湾省的设计师合影

众筹与桌游

今年是桌游众筹的一年，非常多的桌游产品出现在了国内外的众筹网站上，也带到了Essen展会上，国外比较知名的有《克苏鲁战争》《myth》《底比斯的远方》等等，国内众筹成功的也有不少，比如《锦鲤》《巫师桌游版》《龙王宝藏》以及TRPG的一些书籍等等，虽然也有一些众筹失败了，但众筹的模式很适合小众桌游的出版，相信未来会有更多的桌游产品在众筹中令人瞩目。

虽然每年的Essen无外乎是新游戏、大聚会等主题，但Essen的推动力和指向性却在潜移默化的主导着桌游领域，这就是Essen展会的价值和力量，它汇聚了玩家，汇聚了出版商，并在两者之间搭建了桥梁，也让所有爱好者们看到了桌游的魅力和光明的未来。



暴力游戏，我该说什么？

《孤岛惊魂4》因过度暴力挨批，也算是近期内一个小小热点。这个游戏是不是过度暴力，见仁见智。其实，对于暴力游戏的讨论，古来有之，声嘶力竭声讨的，理智客观分析的，旗帜鲜明力挺的，旁敲侧击打酱油的，不一而足。

所以，我们的目光不要放在《孤岛惊魂4》上，把它批臭批倒，对于解决暴力游戏衍生出来的种种问题，起不到多大的作用，站在更高层面审视整体，才有助于问题的解决。

因为有太多的东西可说，于是就有了这次的话题讨论，那么，我们要说些什么呢？

为游戏拆开道德的包装纸

在人们为游戏应该如何处理暴力因素这个话题，搞得鸡飞狗跳的时候，却很少有人愿意分出一点小小的精力，去研究游戏的本质，去试图解答诸如此类的问题：游戏是否带有道德属性？

■说书人 小象咪咪

一提到电子游戏的暴力问题，家长谈虎色变，玩家欲言又止，熊孩子则一脸坏笑。传统媒体喜欢紧盯着血腥场面和裸露镜头，却对游戏传递乐趣的方式不理不睬，选择性无视。新媒体则玩起了阳奉阴违的戏码，一边高举传统媒体的论调，一边又变相宣传隐含“暴力”元素的国产游戏，迎合其主流受众的审美趣味。于是对游戏暴力问题持相反态度的群体，都在各自的媒体上找到了需要的论据，用以攻击对方。更有甚者，跳出了传统媒体论战的范围，走上了更加极端的道路，或者干脆打起了官司。在讼棍横行的美利坚，免不了围绕游戏中的暴力因素，来一场法庭大战。其中最著名要数以出演暴力电影成名的前加州州长施瓦辛格，亲自参与与游戏厂商之间的诉讼官司。

在人们为游戏应该如何处理暴力因素这个话题，搞得鸡飞狗跳的时候，却很少有人愿意分出一点小小的精力，去研究游戏的本质，去试图解答诸如此类的问题：游戏是否带有道德属性？如果在刚开始设计游戏时候，就引入道德观，那体现不同道德层面的游戏，是否会给人带来截然不同的游戏体验，继而造成差异极大的社会影响？抑或是游戏本身并不牵涉道德观，也就与所谓的暴力问题没有实质的连接。那为什么人们的注意力非常容易转向游戏的暴力表现上，而忽略了游戏核心所要表达的内容？

在试图解答这些问题前，可以看一看这样的一个例子。索尼在线娱乐首席创意总监拉夫·克斯特的著作《快乐之道》中，围绕游戏的道德观，描述了一个有趣的场景：

“在一个大规模杀人游戏里，有一个水井形状的毒气





GTA的暴力只是表像，其内核一直在表达自由的系统

室。你就是那个玩家，正把无辜的受害者向下推进毒气室中。受害者包括各种体形和身材的人，其中有老人也有年轻人，有胖的也有高的。当他们掉下去以后，一个人架着另一个人，试图组成一个人体金字塔以达到毒气室的顶部。要是他们能设法出来的话，这个游戏就结束了，而你则输了。但是如果你把投入毒气室的人挤压得足够紧，那些在底层的人就会中毒而死。”

对于这样一个游戏描述，克斯特问读者：“你会喜欢玩吗？”

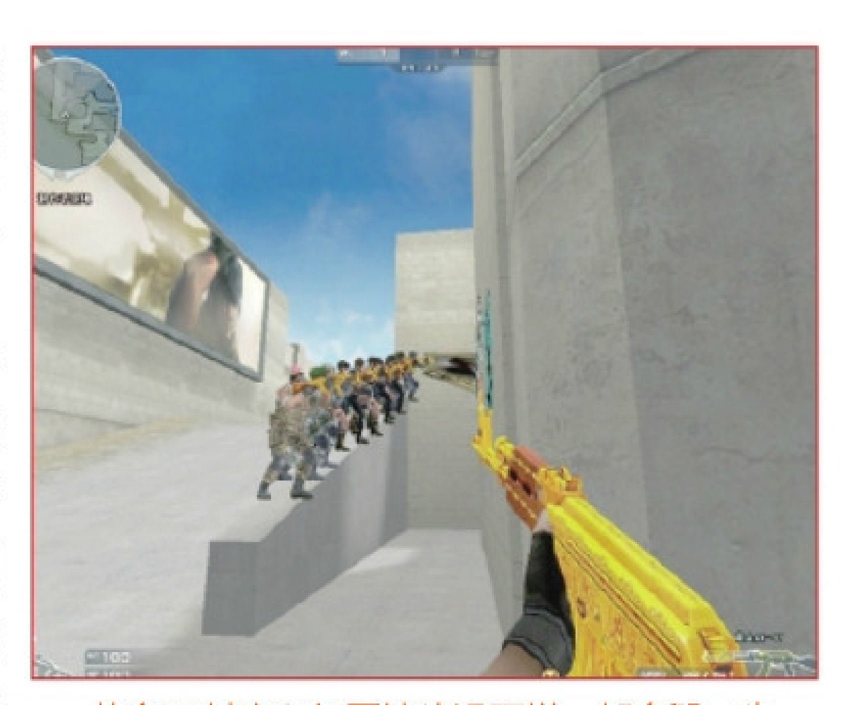
每个人心中会有自己的答案，但这并不重要。真正需要引起注意的是，这个游戏实际上就是——《俄罗斯方块》。当人们看到如此的描述之后，可能会认为这是一个残忍的游戏设计。但世界上应该不存在厌恶《俄罗斯方块》或者因此产生暴力倾向的玩家。这个例子向我们很好地展示了游戏玩法和其主题表现所产生的背离。

在克斯特的书中还有其他的例子，用以说明这种主题和游戏的分离关系。比如现在最流行的游戏类型之一——FPS。无论是《使命召唤》还是《战地》，甚至是《穿越火线》这样的游戏，他们的玩法其实大同小异。其中最核心的部分，就是瞄准——玩家通过移动位置和视角，在合适的时机和角度按下按键，游戏则会根据玩家的输入情况，将成功或失败的信息反馈给玩家。

等一下，同样玩法，还可以套用到看似完全不相干的游戏上。比如PS3上曾经有一个偷窥……哦不，拍摄动物的摄影游戏《非洲》。其玩法依然没有脱离移动——观察——射击（按快门）的游戏循环。然而这个游戏和那些射击游戏在表现上却是大相径庭。一边是脑浆爆裂、鲜血四溅，一边是风景秀丽、美轮美奂。对于游戏的核心逻辑而言，两者没有任何差别，但对于用户而言，则是完全不同的体验过程。

如果回到游戏的创造过程，就会发现在最初创建游戏核心的时候，主题的表现和游戏的玩法是被分开的。有专职负责游戏玩法设计的策划师，也有制定游戏表现的创意总监、剧本作家、美术总监等。当一个游戏核心机制被创造后，人们总是希望能够为其找到一个合适的主题。一个糟糕的主题，可能会影响用户对最终产品的感官体验。正如玩家不想玩表现毒气室杀人的《俄罗斯方块》，也不愿意尝试表现“和谐社会”的FPS游戏一样。但是主题的表现并不会影响游戏的本质设计，尽管玩家可能会认为这很重要。如果将游戏比喻为一个圣诞礼物的话，带有道德观的游戏主题，充其量不过是包在礼物外面的几层盒子。它的大小、颜色、重量都会影响拆礼物的孩子对这份礼物的期望。但是真正让他感到高兴的，却是那些拆开包装后，看到的真正意义上的“礼物”。而这个礼物，就是游戏核心的机制。虽然包装不能决定最后接受礼物的人是否开心，但人们还是希望里面的东西能够配得上漂亮的包装。如此说来，糟糕的主题表现，也确实能够让玩家沮丧一阵子了。

游戏的主题表现，除了展示道德观这一层包装外，还有许多不同样式的包装材料。而这些材料，正是论坛玩家整日挂在嘴边的东西——世界观、故事情节、画面特效等等。在现代成熟的商品游戏中，这些包装俨然成了不可或缺的要素。但无论最终用户如何主观地认为这些东西如何重要，如何能够影响其对游戏购买的判断，但最终带给他们快乐的，仍然需要回归到游戏的玩法上来。因此，游戏内核与这些主题表现相关内容的关系，依旧没有摆脱核心与外层的结构。无论市场营销如何宣传一款游戏的画面是多么出色，也不会影响玩家对游戏最终的评判。一款无聊的游戏，玩家是不会买账的，即便他们自己可能没有意识到真正让他们不爽的是游戏设计，但他们更愿意并把糟糕的原因，归结于画面之类的外在因素上。



黄金AK其实和红圈镜头没两样，都会毁一生

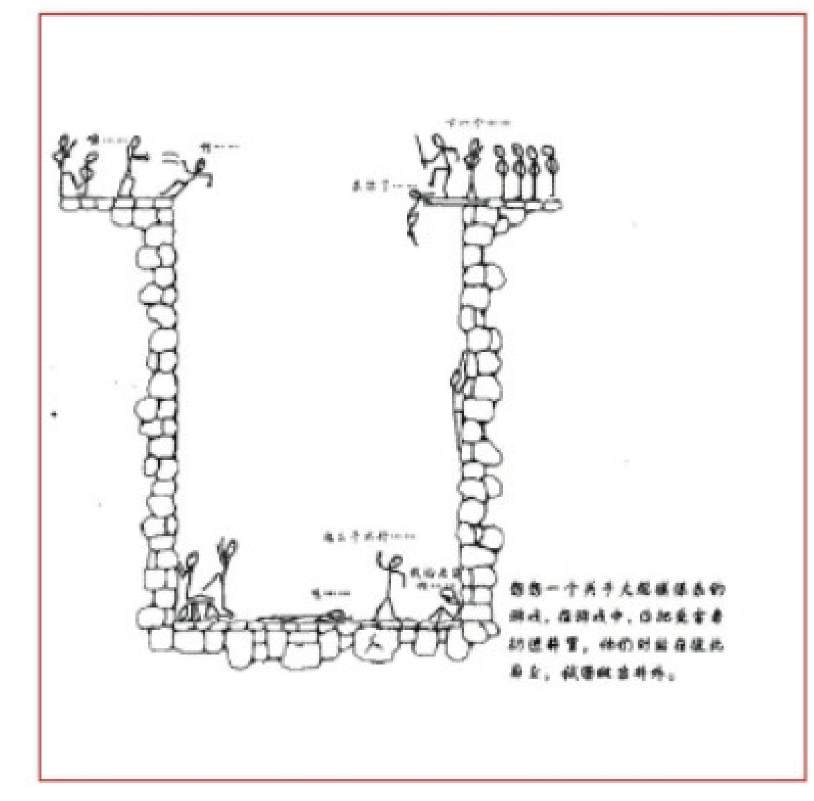
不过，虽然游戏玩法的核心地位从未改变过，但当我们回顾游戏这几十年来的发展历程，我们很容易地发现，包装在外围的游戏主题表现，有了突飞猛进的发展，而游戏的核心设计，却停滞了几十年，其前进幅度在表现主题面前，显得微不足道。说回《使命召唤》系列，这个游戏至今续作已经出到了两位数。如果比较第一代和最新作的画面以及叙事的手法，都会发现有着长足的进步。游戏的画面更加精致、流程，动作更显得真实，而讲故事的手法更是不停地在翻花样，每一代都有耳目一新的表现手段，令人目不暇接。但是转头再看游戏玩法。作为FPS游戏，2014年新作的玩法，不仅和十几年前的游戏没有

根本的改变，更没有超出《毁灭战士》的框架。游戏设计的停滞不前，远比我们想象的严重。近十年来，除了给世界贡献了数不完的免费游戏垃圾，在新类型和玩法的贡献上，整个业界还不如上个世纪的八十年代。

当然我们也不必为游戏核心的停滞感到沮丧，因为玩家所拿到的东西并不是赤裸裸的游戏核心。躺在实体和数字商店里的，是一个完整的商品，它必须包含必要的主题表现，让家能够获得匹配于游戏设计的感官体验。

一个设计者可以设计出一套游戏系统，游戏元素可以在一片广阔的区域内自由移动，并且根据即时状况，完成各类任务。由于消费者期待的不同，设计者可以配上不同的主题，做成截然不同的游戏。如果披上批判现实主义的外皮，那这个游戏就是《GTA》；如果套上的是魔幻现实主义，那这个游戏就是《学雷锋OL》。他们就像是一枚硬币的两面，可以如此靠近彼此。


结构是《俄罗斯方块》，但体验却非常不同


一个简单的《俄罗斯方块》可以表现得很残忍

再次回到游戏与暴力的问题上。暴力作为视觉的表现手法，隐含着对主流道德观的挑战。但无论一个游戏如何夸张地表现其暴力因素，也不过是极力渲染游戏外围的主题包装。对于游戏中暴力因素的指责，并不能转移到对游戏本质的设计上。如果不能将包括道德观在内的主题表现剥离出游戏的话，是很难准确地判断一个游戏的真正内涵，还有这款游戏对于整个社会和用户而言，是否具有诱入歧途的作用。同样地，在判断一个游戏好坏、选择游戏的时候，也不该忘记如何分清游戏本质与外在表现的区别。将裹在游戏外面的衣服脱掉，才能真正与游戏这个魅惑的爱人亲密接触。

暴力本色：游戏专属的另类答案

“真是一代不如一代：现在的玩家除了打打杀杀还有啥追求？现在的游戏除了肤浅庸俗还有啥内容？现在的业界除了自取灭亡还有啥前途？”

——某种十分常见的游戏发展史学观点，覆盖范围包括但不仅限于从最开始到近现代的一切可考时段，尤其适用于阶段发展的转折时代。

■说书人 High Noon

正所谓“太阳底下没有新鲜事”，有时候我们不得不承认，舆论的潮流发展确实呈现出了反复循环的现象——许多看似直白尖锐一针见血的言论，放在行业发展史的维度上重新审视，十有八九都会发现压根就是炒冷饭式的陈词滥调。绘画史如此，电影史如此，电视传媒史如此，游戏发展史自然也不会例外——“今不如昔”“肤浅且暴力”以及“快餐化潮流势不可挡”，这些论调够不够耳熟？虽说对于大部分有经验的玩家而言，这种“有事干没事干提出来搞一搞批斗”的废话早已变成了过耳闲风，但对于“着眼于当下”的主流舆论来说，这种看似普适性极强的批判性言论依旧拥有可观的市场——既然舆论的沉渣再次泛起，那我们就不妨再来老调重弹一回，重新解读一下“简单暴力”“快餐”与“游戏发展趋势”之间的关系吧。

暴力游戏？龙与地下城？

如果把“暴力”“游戏”和“争议与批评”作为关键字放入记忆库中进行检索，诸位脑海中立刻跳出来的会是什么结果？大卖特卖数钱数到手软的《横行霸道》估计会在答案列表第一页占据显著位置，曾经风靡全球脍炙人口的《反恐精英》大概也会找到不少条目。不过，对于阅历较广的资深玩家来说，这种看似荒唐无稽的结论成型年代要比我们印象中的时刻表提前许多，至于影响范畴更不是仅仅局限于0和1构筑的电子游戏——没错，别看在当今的桌游领



自古游戏多争议，DND自然也不例外——对于这种经典RPG来说，躺着中枪的经历要比一大堆争议电子游戏来得更早

域中占据着“小众上等”的名誉头衔，曾几何时，《龙与地下城》同样有过深陷负面舆论漩涡中心的经历；至于具体的罪状，当然依旧是“无益身心”“催生暴力”诸如此类唯恐天下不乱的律师与媒体喜闻乐见的炒作话题，外加“异端邪说”这项如今已经不怎么流行的罪名。鉴于这段行业轶事产生的即视感实在是有够强烈，再次提出来围观一番似乎破有价值，且看：

1979年4月，詹姆斯·埃格伯特（James Dallas Egbert Ⅲ），一名年轻的美国密歇根州立大学学生，凭借着一起失踪与自杀未遂事件进入了公众的视野。乍看之下，这起事件似乎与绝大多数青少年极端行为案例并无明显区别，然而或许是出于转移关注舆论焦点并吸引眼球的目的，负责报道这一事件的相关媒体找到了一头看似十足合适的替罪羊——那就是在当时正处于全盛发展时期的《龙与地下城》（Dungeons & Dragons，DND）桌面游戏。

虽然以如今的观点来看似乎有点难以置信：没有什么直观的画面效果，差不多仅凭纸笔和骰子外加规则书来演绎游戏内容的《龙与地下城》也会成为指责争议的对象？然而历史的发展就是如此荒诞：到了20世纪80年代，这种汹涌的批判浪潮更是升上了高潮阶段——1980年8月，曾经凭借一己之为把《DND》推上民间非议风口浪尖的詹姆斯·埃格伯特终于“如愿以偿”地弄丢了身家性命，热炒整整一年的“龙与地下城催生暴力自残有害青少年身心”舆论终于找到了发泄出口，一时间各种争议报道层出不穷地出现在各种流行文化媒体平台上；而到了1983年，派翠西亚·普林（Patricia A. Pulling），一位来自美国弗吉尼亚州里士满的激进主义活动者，在自己的儿子吞枪自杀之后，声称自己的孩子走上绝路的原因与《龙与地下城》有着密不可分的关系，并组织建立了一个名叫“Bothered About Dungeons & Dragons”（B.A.D.D）的组织，开始通过操控舆论与法律手段正面攻击《龙与地下城》。这场胡搅蛮缠的闹剧持续了相当长的一段时间，直到20世纪80年代末期，随着专业人士调查整理并撰写的报告书公布于众，喧嚣一时的指责非议潮流才算逐渐止息——然而偏见的孳种早已在舆论当中扎根发芽，直到今天，“包含不良因素催生暴力行为（无论伤害的是自己还是他人）”依旧是批判或炒作游戏新闻的不二法门，这点想必大家人人心知肚明。

暴力，只是游戏表象的一面

或许会有朋友质疑：尽管在诞生历史与运作机制方面存在一定关联，但桌面游戏与电子游戏并不是相同的概念；另一方面，“表现暴力”与“催生暴力”毕竟是近乎从属关系的议题，直接混作一谈似乎有些不妥。无妨，即便不提隐含“暴力元素”的DND，我们一样可以在游戏的发展史上找到“暴力元素人人爱”的经典示例，一起来看：

提到近代商业化电子游戏的鼻祖，大多数朋友的第一反应恐怕都是《太空侵略者》（Space Invaders）。这款由日本TAITO株式会社开发的游戏发售于1978年，一经推出就成为了全球电子游戏玩家竞相追捧的杰作。遵循业界惯例，相关的犯罪报道新闻同样层出不穷，不过我们暂且不必深究那些八卦，单从“100日元面额硬币骤然紧缺”这一事件上就足以看清《太空侵略者》的影响力之深厚——但是且慢，从游戏玩家的视角来看，这部堪称社会文化现象代表的作品似乎并没有什么“深入探索”的“深厚内涵”，最为基本以及核心的游戏内容无非便是“保护本方基地，尽力摧毁敌人”而已。

那么，为什么暴力元素让我们的玩家如此乐而不疲？关于这个问题从心理学的角度出发可以得出许多推演与论证，不过限于篇幅在这里仅作最为通俗与简单的推论：相信大家对于亚伯拉罕·马斯洛的“基本需求层次理论”都不陌生，如果把游戏内容的开发难度视作评价标准，位于这个金字塔形状图表第三阶（情感与归属）以及更高两阶（尊重与自我需要）的内容通过游戏得以实现绝非易事，考虑到普适性方面的因素更会让大多数开发者知难而退。而对于第一阶（生理）和第二阶（安全）的内容来说，生理方面的需求绝大多数都不适宜利用游戏来展现，部分内容更会引起极大的伦理争议，基本上不能作为主流游戏设计的参考选题；由此可见，经过筛选，真正符合大众口味的游戏展现内容基本都集中在“安全需求”这个阶层上，而在这个阶层中关注度最高的无疑就是“人身安全”这项重中之重。至于具体的展示手段，看过《2001漫游太空》这部电影的朋友都知道，从人猿时代开始，能够确保“人身安全”的最有效手段只有一种，那就是从物理层面上彻底消灭异己与竞争对手——这种根植在我们基因深处的暴力本能，就是暴力主题游戏广受欢迎的真正理由。

尽管这个结论并不难理解，但听起来未免让人有点灰心丧气——对暴力主题游戏的钟爱，是否从侧面证明了我们终究只是屈服于本能欲望的原始动物？并不尽然。事实上，无论大众还是冷门，快餐还是另类，所有成功的游戏都从本质层面展现了我们的实际需求——暴力只是硬币的一面，作为玩家真正无法舍弃的核心要素，实际上恰恰就隐藏在这枚硬币截然相反的另一面当中。

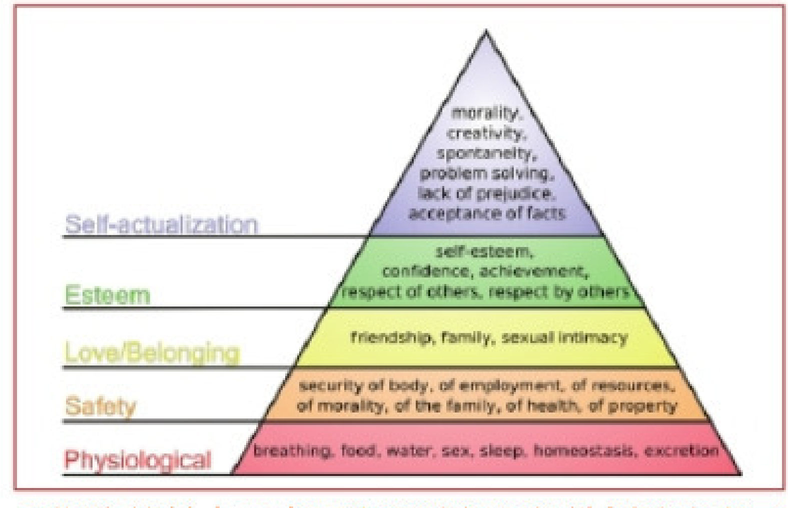
在暴力中体验规则的重要性

无论主题是否与“暴力”相关，从宏观层面来看，作为游戏不可或缺的核心要素是什么？答案只有一个——“规则”。设想一下，倘若《龙与地下城》舍弃一切随机要素并把玩家的角色初始能力设为可以一回合轰杀红龙的最


Brilliant Computer Student Dies From Gun Wound

By WILLIAM ROBBINS

和如今那些耸人听闻的资讯页面一样，上个世纪的保守派媒体对于“游戏”这个离经叛道的东西也没啥好印象，颠倒是非大肆抹黑吸引眼球对于它们来说纯属心安理得



马斯洛的基本需求层次理论很通俗地划分定义了我们的欲望等级，对号入座一下不难找到“暴力”的对应层次

高值，倘若把《太空侵略者》的己方设计成完全无敌并可以一击毁灭全屏的敌兵，倘若把《怪物猎人》变成初出茅庐的猎手赤手空拳就可以打遍天下无敌手的逆天大作，那么诸如此类的游戏是否还会一如既往地深受广大玩家喜爱乃至产生社会现象级的影响力？答案肯定是否定的，至于原因？体验过此类无节制作弊模式的玩家都知道，这样子根本就不好玩嘛！

显而易见，对于以“暴力”为主题游戏来说，无论简单直白还是复杂深奥，其中包含的“暴力”并不是纯粹意义上以“消灭对手”为主旨的放纵行为，而是在规则束缚下努力寻求突破点与最大值的竞争对抗行为——竞争的对手可以是AI，也可以是其它玩家，但归根结底必须遵守游戏的规则框架，妄自突破的直接后果就是系统崩溃失序，娱乐价值大规模崩盘。从《太空侵略者》到《怪物猎人》，一代又一代的玩家就是在这些饱含“暴力”色彩的作品中体验到“规则”的重要性，从而一点一点地提高自我对于“价值”与“秩序”的领悟，让自己的思维与口味逐渐可以适应内容更具深度、主题更为多元化的新世代游戏。这听起来颇为不可思议，但从经典游戏的发展路径来看，这种“基于本能但逐步超脱本性”的提升之道，恰恰就是近几十年来核心电子游戏玩家的进化轨迹。

说到底，从入门到核心，玩家需要时间与经历来演化自己的欣赏体验水平。简单明快的暴力主题固然可以让开发者轻松自如地生产广受好评的快餐式游戏，但玩家的口味并非一成不变；能够成为核心的游戏者虽然并非多数，但日积月累产生的影响力同样可以左右行业潮流的趋势。在那些逐步迈向中坚群体的玩家心目中，口味更加丰富营养更为全面的三明治早晚会取代内容单一乏味的汉堡，需要细心品味的精致菜肴也会逐步登上他们的菜单列表。历史固然时常会呈现出循环反复的状态，但换个维度来看我们不难发现它所表现的依旧是螺旋发展的趋势，至于是上升还是下降，时间会告诉我们一切答案。

房中大象与杀戮热线

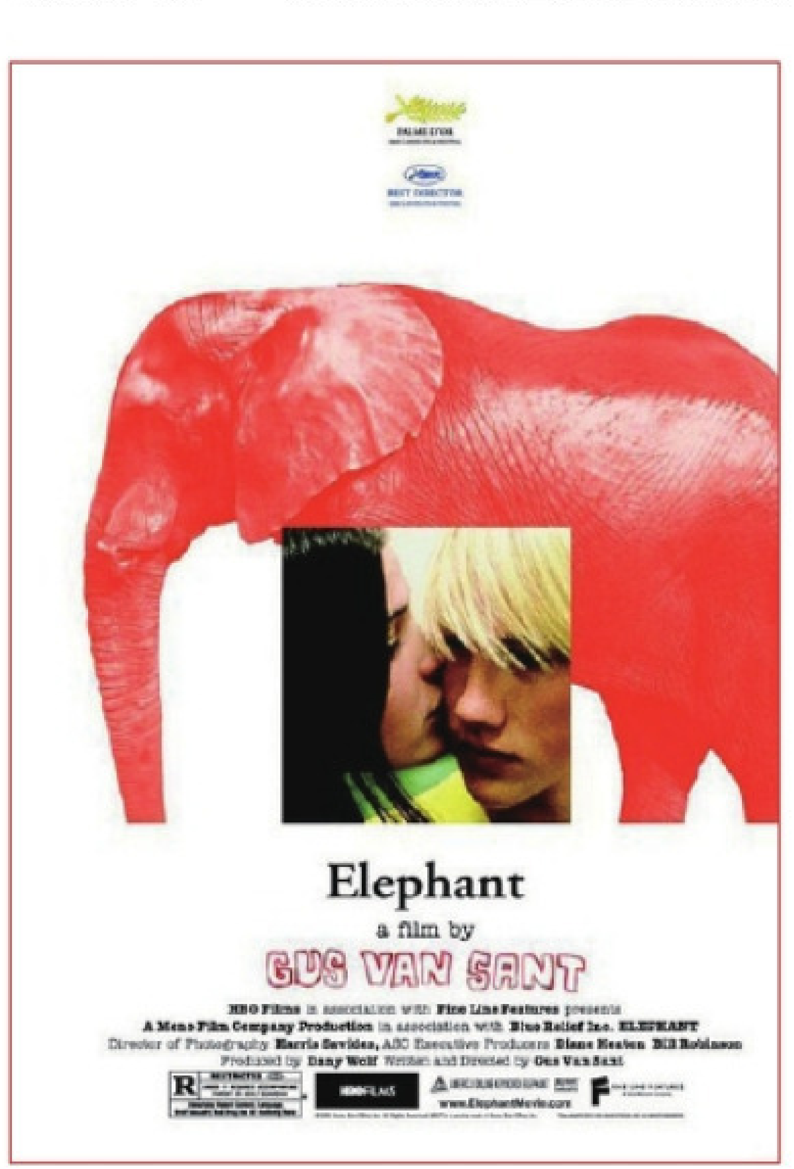
正如爱情不是吸引票房的必然因素一样，暴力也压根不是能够让游戏大卖的唯一保障——至于选择何种手段才能让道德伦理法令和玩家需求品位达到恰如其分的平衡，那恐怕就是属于创作者和艺术家的问题了。

■说书人 Richard

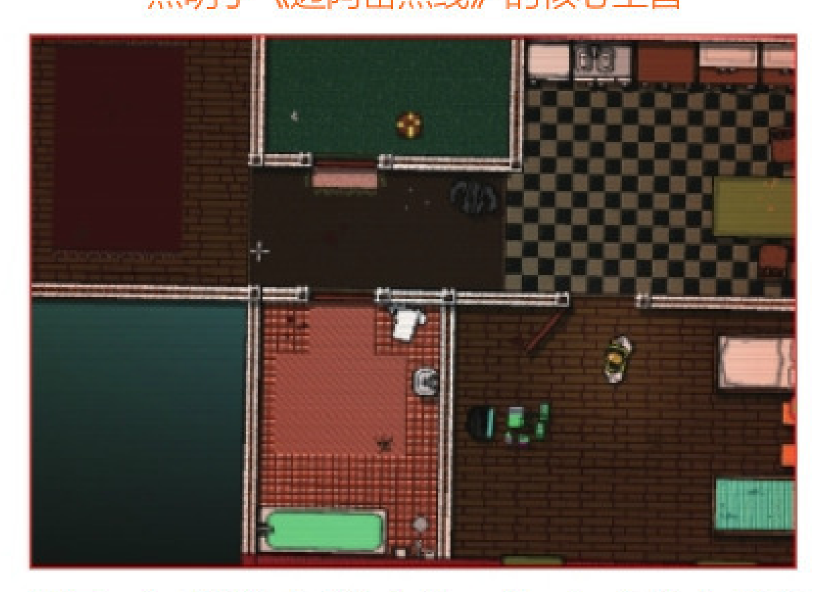
房中大象的故事

很多人都会有这种体验：有些故事，有些经历，即便是经过了长达十年的风化与沉淀，当你在不经意间触碰到了某些属于过去的痕迹——或许是一张照片，或许是一篇日记，或许是一段浮光掠影的残梦，或许仅仅是一个司空见惯的字段——都足以让你回想起彼时彼刻所见证过的一切。对我个人来说，倘若要把此类“刻骨铭心的回忆索引”做个排名，那么这个词汇的权重足以进入前三位——大象。

要想回溯整个故事，首先要把日历翻回10年之前：那时候的我依旧是个逍遥自在无忧无虑的大二学生，每天的生活主题除了逃课上网泡图书馆翻闲书之外，最重要的部分就是用电驴和BT（彼时迅雷还不成气候）下载各种稀奇古怪的电影然后呼朋引伴一起围观。



光凭片名很难辨认《大象》的真正主题，看海报的话……好吧，一样不明就里



“我来教你如何杀人”——好嘛，第一句台词就点明了《迈阿密热线》的核心主旨

除了一台8位游戏主机之外，“Jacket”的小公寓几乎找不到任何娱乐爱好设备

或许是心血来潮或者恰逢淡季的缘故吧，在否决了平日间大受好评的日式鬼片以及欧美动作大戏之后，身为放片员的本人就在硬盘里搜索了半晌，从尚未整理的下载库中找出这么一部标题很容易让人联想起赵忠祥爷爷的新片：《大象》。

众人纷纷落座摆出一本正经的姿势准备观摩学习，但接下来出现的画面却让人始料未及：印象中的非洲大草原全然不见踪迹，暴风影音的播放窗口中出现的是一所美国中学校园的写实场景。众人面面相觑，在经过几下快进拖动确认“这是一部校园生活片”之后，围观看客无不失望至极，一哄而散各自扎堆打牌下棋WoW开副本而去，然而，尽管这部片子的收视率此时已经近乎于零，但之后的发展却再次出乎了所有人的预料：经过长达一小时的冗长演绎，当播放窗口的进度条进入最后20分钟之后，《大象》的真面目开始在我们面前暴露无遗——平静乏味的校园生活被两位主角瞬间打破，使用的工具居然是……没



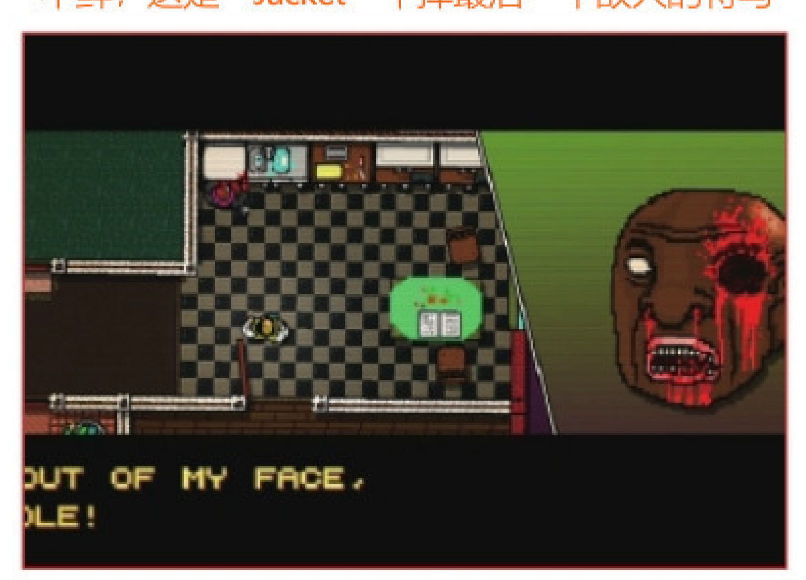
毫无节制的暴力行径在《迈阿密热线》当中屡见不鲜，这是"Jacket"干掉最后一个敌人的特写



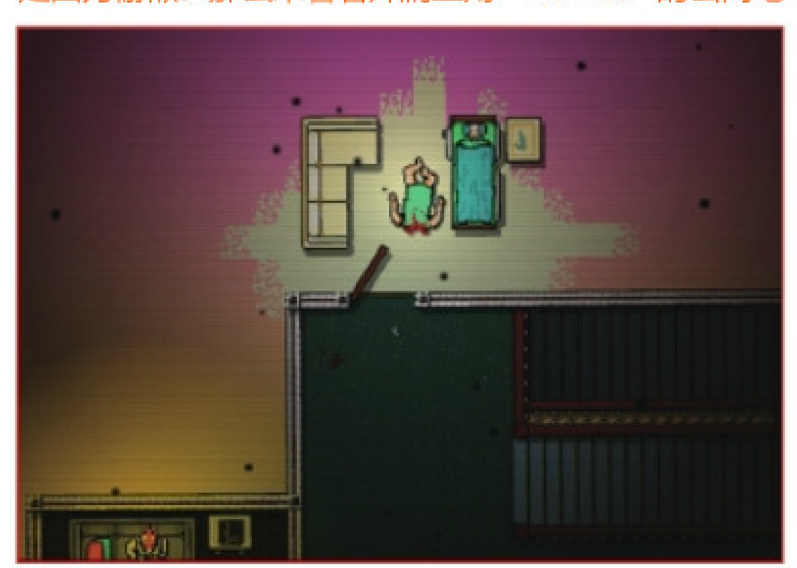
顺带一提，如果你认为"Jacket"的小窝简陋至极仅仅是因为偷懒，那么来看看外篇主角"Helmet"的公寓吧



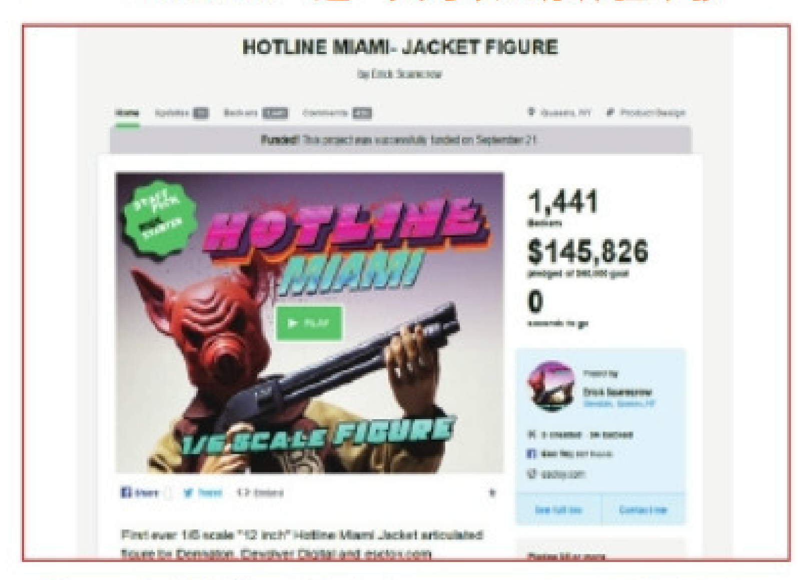
想要见识一下画面晃动诱发的头晕目眩？"TRAUMA"这一关可以让你体验个够



超现实的遭遇……大哥我记得在上一关里您已经翘辫子了啊？



公寓墙外，完全不可能存在的门后出现了病床……真是让人印象深刻的演绎手法



《迈阿密热线》爱好者在Kickstarter上发起的主题人偶众筹项目，大获成功

错，货真价实的枪械。平心而论，和好莱坞大片火花四溅爆炸不断的枪战大戏相比，这里的射击镜头简直平淡得一塌糊涂，没有任何扣人心弦的对决，更没有拯救世界的英雄，甚至连烘托剧情的BGM也压根没登过场——然而，就是这段形似"例行公事"的校园屠杀画面，让我们这些自诩习惯了B级片重口味的大学生看得目瞪口呆：所有重新围观过结局的观众一致认为"寡然无味"，但所有人也都表示这段情节当中有些说不清也道不明的诡异滋味——作为当时唯一的一个从开场看到结尾的当事者，我自己的感触无疑是最深刻的。那么，这种难以名状的不适感究竟源自何处？在之后很长的一段时间内，这个问题始终在我的脑海中徘徊不去；直到过了很久，当我接触到一部演绎方式截然不同但核心主旨并无区别的游戏后，完整的答案才终于出现在我的眼前：《迈阿密热线》。

杀戮热线的故事

好吧，是时候再把这部游戏从"另类邪典"的题材库当中挖出来重新审视一番了：作为2012年最具争议性的独立游戏之一，这部作品在国内大众玩家当中的热度似乎始终都没能形成气候——别说鹰头马大奖这种年度排名大赏，就连前瞻和评论这种常规栏目也始终没给它留出过一席之地。然而，所有曾经认真体验过这部作品的朋友都知道，尽管从题材到画面再到宣传卖点无不散发着"纯良勿近"的警告信息，但倘若你要寻找一部在真正意义上"不走寻常路"的作品，那么请相信我，这部游戏绝对不会让你失望。

OK，如此说来，《迈阿密热线》的游戏主题究竟是什么？答案其实很简单：你扮演一位无名无姓且目无法纪的暴力天才，通过电话答录机的留言来接收一连串的"任务委托"，然后按照指示来到目标地点，套上动物面具将你见到的所有会走会喘气的活人统统干掉，打完收工之后再去便利店、披萨屋、录像带租赁店和廉价小酒吧里消磨余下的时光，就这么简单。虽然在"解决目标"的过程与间隙中我们可以看到一条语焉不详的任务主线，但还是算了吧——这个背景故事的单薄程度和周六夜晚通宵播放的廉价动作影片不相上下，绝大多数被《迈阿密热线》吸引并沉迷的玩家关注的重点就是那些花样百出的杀戮桥段：虽然这是一部像素风格的Retro游戏，但其中蕴含的暴力渲染色彩对比之下足以让早期2D版的《横行霸道》变成色厉内荏的看门狗。好吧，那么现在新的问题又出现了："由此可见，《迈阿密热线》在特定玩家人群当中大获成功的唯一原因就是不加修饰的暴力元素吗？"

喔，答案当然不会是这么简单——没错，尽管在这部游戏的核心主题就是用各种姿势大开杀戒，但如果稍微留意一下场景与背景方面的设计细节，一连串的违和感立刻就会浮现在我们的眼前：正如上文所述，和《搏击俱乐部》的小说原著一样，《迈阿密热线》的主角压根就没有所谓的姓名设定，玩家对他的称呼仅仅是"Jacket"这个根据装束给出的昵称而已；但是，和大多数标榜"暴力"的动作游戏领衔主演有所区别，"Jacket"在杀戮之余还有一处可以栖身的小窝，一个并不甜蜜但货真价实的家——然而如果你再留意一下就不难发现，这个所谓的"家"根本就是家徒四壁，除了一台NES（美版任天堂FC主机）之外，我们在这栋房子中丝毫也找不到任何代表个性习惯的生活设施；更怪异的是，大多数玩家在一开始压根就看不出这位主角的"家"到底算是个什么建筑，就连我自己也是在执行了将近10个任务之后方才恍然大悟——原来这栋诡异的房子其实就是一间普通的廉价公寓，只不过主角活动空间之外的所有元素——邻居，街道以及行人等等统统被制作者故意屏蔽得干干净净，结果，我们的"Jacket"就变成了这么一位空有一个形式上的"家"但没有任何人际背景和社交活动、甚至在整部游戏当中压根就没有一句台词的怪物，一个仿佛游荡在场景中的幽灵，一个没有灵魂、无血亦无肉的活傀儡。

除了描写方式离经叛道的主角之外，形形色色刻意为之的超现实元素在《迈阿密热线》当中更是层出不穷：从接到第一个任务开始，变幻无常且饱和度严重不足的霓虹色背景就开始在我们的视野边缘闪烁，所有与任务无关的场景——大街小巷，邻舍空地以及诸如此类的一切——都被这种空无一物的单纯色调填充殆尽，再加上角色移动时画面整体发生的微妙摆动与漂移，初次上手的玩家很难不会产生头晕目眩的直观反应，而对于沉浸其中且对西方20世纪60～70年代流行文化有所了解的朋友来说，很容易就能辨认出此类人为制造的眩晕正是在努力还原致幻类药物的生理视觉感受。事实上，这种迷幻色彩十足的风格不仅仅是背景周边的点缀，在游戏流程进展到中期阶段，当“Jacket”艰难地解决掉一个极其危险的对手之后，各种超乎现实的画面场景接二连三地直接出现在他和所有玩家的面前——在关卡中被自己干掉的敌人带着浑身血迹出现在披萨店、酒吧甚至是自己的公寓当中，口中嘟囔着颠三倒四的台词；原本存在于噩梦中的角色也开始在“现实”中亮相，甚至连“Jacket”在公寓中被打穿头颅的躯体也摆在了自己的脚边；当他跌跌撞撞地跑出家门之后，却发现自己换上了病号服、头颅爆裂摔倒在一间陌生的病房里——显而易见，诸如此类毫无逻辑的超现实画面倘若出现在一般游戏当中，最终的评价十之八九不会是什么赞誉之词；然而，在《迈阿密热线》当中，这所有的一切与极度空洞的角色刻画、LSD味道十足的BGM以及毫无节制的血腥暴力杀戮元素融合在一起，最终孕育出的就是一部目眩神迷、诡谲非凡但又令人难以自拔的另类奇作——它注定不会适应所有人的胃口，但又注定会让所有人过目难忘。

暴力美学的故事

如果暂且不提内涵主旨方面的话题，道德伦理方面的争议也暂且不去讨论，单从娱乐产物的角度来评价，《大象》无疑是个彻头彻尾的败北者，而《迈阿密热线》则是毫无争议的赢家。那么，究竟是何种关键因素的存在，让这两部皆以“暴力”为核心的艺术作品获得如此截然不同的评价呢？在我看来，造就这种评价差异的关键因素只有一项，那就是“渲染的方式”。

对于我们这种并未摆脱本能桎梏的高等生物来说，暴力和爱情一样，属于一种直抵灵魂深处的概念——如果我们的思维中确实存在这个编制的话。而对于艺术创作来说，暴力是一匹难驯的烈马，毫无修饰的直观展示并不能激发观众的共鸣，《大象》就是个非常直观的例子——这个片名借用的其实正是“房中大象（Elephant in the room）”的俚语典故：没错，没人会否认校园枪击事件的客观存在，就像没人会忽视出现在屋子里的大象一样，但如此直白的表现手法只会让人感觉无所适从，最终选择“视而不见”也是事实；而对于《迈阿密热线》来说，单纯的暴力与杀戮并不足以成为吸引当今玩家的唯一要素，作为一款2D独立动作游戏，在所谓的“真实感”上下功夫更是南辕北辙的下策，因此这部作品的开发商Dennaton Games才会聪明地选择反其道而行之，用纯粹的“超现实”色彩营造出毫无真实感但同样深入人心的游戏氛围——没人会相信《迈阿密热线》的故事会在现实中上演，但这并不妨碍其中的爱好者将它从一部单纯的游戏发展成类似亚文化的独立艺术圈：

归根结底，正如爱情不是吸引票房的必然因素一样，暴力也压根不是能够让游戏大卖的唯一保障——至于选择何种手段才能让道德伦理法令和玩家需求品位达到恰如其分的平衡，那恐怕就是属于创作者和艺术家的问题了。

暴力？原罪！

“游戏是以直接获得快感为主要目的，且必须有主体参与互动的活动。”
这是辞海中关于游戏的解释。其中有一个点十分有意思，那就是“快感”。提到快感，能联系起来的东西似乎都不那么“美好”，例如酒精，例如OOXX，例如暴力。

■说书人 老科

游戏的暴力原罪性

其实我们换个角度的来看，游戏这个东西并非人类独创，许多动物在幼年期都会有一些类似游戏的活动，用来模拟捕猎、逃生或者繁殖行为。人也未能免俗，人类所谓的游戏一出现就是为了人类成年后的生存打基础。这种现象的运作模式异常简单，正如上面的解释，我们通过与某个互动活动，刺激大脑中的某个区域，从而获得快感。而这种互动活动往往是模拟捕猎、逃生或者繁殖行为，也不可避免的，存在着暴力，这就是为什么我们总是觉得熊孩子们拿着棍状物体在大街上窜来窜去打来打去是再正常不过的行为。

随着人类文明的不断发展，今天的我们似乎不需要再靠游戏来训练未来的生存技能了，所以游戏失去了本身的职能，变得更加抽象化。我们也逐渐的开始摒弃一些比较暴



GTA系列虽然不是游戏史上最血腥暴力的游戏，但却的确是争议最多的游戏


虽然画面经过了和谐，但是让小孩子玩这种僵尸题材的游戏真的好吗……


同样是杀人，《侠盗猎魔》却给玩家一种“不杀人你就活不下去”的心理暗示，这种心理上的不良暗示往往比直接的暴力画面更可怕



想远离暴力，看来你需要一台国服的XBOX One加Kinect了……



在早期，《超级马里奥》等8Bit游戏似乎没法和暴力扯上关系，因为技术根本达不到表现暴力的水准

力的游戏方式，或者采用一种更加“文明”的方式来进行原本具有暴力含义的游戏，例如拳击、赛跑或者是斗地主。原因很明显，这些原本模拟捕猎或者生存的游戏容易失控，对人造成实实在在的伤害。我们一度认为我们已经进入了所谓的“文明社会”，游戏也被披上了更加文明的外衣。

电子游戏的出现彻底改变了这种情况，因为无论电子游戏里你做了什么伤天害理的事情，都无法对参与游戏的个体产生任何直接的伤害。说的通俗点，你在游戏被打死，并不会意味着现实中你会死。这就给了游戏制作者更广的自由度，或者说，他们可以想做什么做什么。

早期电子游戏并没有什么的太过于“暴力”的东西，因为当时的画面实在没法让你产生太多的暴力的联想。马里奥大叔踩死几只蘑菇，两个半裸肌肉男屠杀几个8位像素组成的小朋友似乎也不会让人产生太多的暴力联想。但是做游戏的那帮人实在是太敬业了，不断地提升自己的游戏品质和互动方式，让游戏中的互动方式越来越接近现实。后来一款叫《真人快打》的游戏出现了，小朋友们在街机前看着一个个由真人动作捕捉的人物被各种断头断肢，撕成两半，人们才意识到这种“自由”已经失控。更讽刺的是，制作组正是本着“专业”的精神才把这款游戏做的如此“真实”。于是父母们终于看不下去了，他们在全球建立各种各样的分级组织，当然也有比较激进的直接封锁任何暴力游戏进入正版流通市场的，但是封锁只能控制，并无法否认游戏的原罪性。玩家作为消费者，总喜欢更能给自己带来快感的游戏内容，而获得快感的捷径就是血腥暴力，这形成了一个死循环。这个死循环最近且比较有影响力的高潮就是大家熟知的“侠盗猎车手”系列。一个可以让你在街上随便屠杀老百姓，警察又抓不住你的游戏，同时还可以泡妞招妓。一句话，这款游戏可以让你把所有的坏事儿都做绝了，但是又不用承受现实中的任何后果，还有比这个更有快感的事儿么？后来《GTA4》的制作组开始尝试弱化这些内容，而开始强调剧情的深度和对美国社会阴暗面的思考时，却遭到了玩家的抱怨，说好的随便杀人随便找妹子呢？与GTA3代同时代的《邮差》《侠盗猎魔》等游戏的出现更是将这种快感提升到了一个全新的高度。引发了一系列的抗议热潮。以上两款游戏在多地被禁售。当然还有一些小朋友由于这些游戏的影响真的傻乎乎的去抢劫，只不过他们很快意识到现实中的警察不像游戏里那么好对付……

所以我的观点很简单，游戏的实质就是一种暴力的“文明升级版”。没有竞争、冲突和对立的游戏不能够称之为游戏。只是在电子游戏这个平台中，由于几乎完全没有直接性的危险和后果，电子游戏所能体现的游戏原罪性也更加直接和清晰。我们玩电子游戏，追求的是快感，而在这种虚拟的互动方式中，



以COD为代表的游戏之所以在表现暴力的同时并没有受到太多的声讨，主要是因为其内容表现多以美式爱国主义为主



最终，电子游戏的暴力和原罪性无法避免，个人、家长和社会正确心理及道德的引导才是解决这种问题的关键

能得到快感最直接的方式就是暴力。当然我们不可否认的是有很多模拟现实当中“文明”的游戏互动方式（无论出于什么目的），例如Kinect运动大会或者各种模拟运动类游戏。但是三大卖座游戏“枪、车、球”当中有两种都会或多或少的涉及到暴力或者血腥的场景，就连“球”本身也是一种暴力化竞争的文明版本，所以看来我们游戏宅是没法摆脱暴力了。

引导，比禁止更重要

从这种“原罪说”的角度看，游戏中避免暴力几乎是不可能的，这种学说在很多人眼里看也是一种单纯为暴力游戏“洗地”的说法。其实我们往往容易混淆两个概念：暴力和宣扬暴力，这也是我国游戏发行制度中一直存在的弊端。在国外的分级游戏当中，画面的血腥的暴力程度，往往是考虑的重要维度，但不是唯一维度。粗俗的语言、具有暴力和反社会倾向的剧情以及暗示内容往往是决定一款游戏顶级的重要维度。这就是为啥《使命召唤》系列虽然有很多血腥暴力内容，却很少招致非议，因为该系列历来坚持“美国爹”至上的游戏内容，因为不管在这个游戏中你怎么杀人，游戏都会给你灌输一个信息：你是“美国爹”的子民，为了全人类的和谐和幸福，为了正义，杀几个穷凶极恶的恐怖分子算什么事儿？但是像GTA这种游戏，日子过得好好的你非要上街杀人，那对不起，这款游戏不可能让所有人都玩到。

反观我国的游戏引入机制或者发行机制。只是单纯的“和谐”血腥、暴力的画面，却没有去“和谐”宣扬暴力的游戏倾向。我不认为让小学生去玩那种我变成僵尸，抓你一下你也变僵尸的游戏是合适的，不管画面你再怎么被“和谐”。要想让你的孩子不被暴力游戏影响，唯一的途径就是只让他们玩纸牌、扫雷、球类这种电子游戏。因为内容性的暗示，往往比画面上的即视感更容易对人产生影响。

但是换个角度来看，作为我们80后90初这代经历了电子游戏大潮，且完全没有和谐保护的人来说，我们并没有全部变成变态杀人狂。我们当中有很多人在青春期曾经通宵的玩GTA、邮差、半条命之类明确暴力倾向的游戏，但是像马加爵这样的“大锤杀手”也只是个例，讽刺的是，马加爵在童年似乎并没有受到多少暴力电子游戏的浸染。所以电子游戏的暴力内容对青少年的影响虽然负面，但是可以通过家长、学校和社会的正向疏导予以纠正。还是那句话，重要的不是你看到了多么恶心暴力的场景，而是要清晰的明白这个东西代表的是什么含义。重要的不是不让你孩子玩GTA，而是让他知道真实世界中你要像GTA这么干会有什么后果。

这又回到了另一个老生常谈的话题，在任何一个国家，对于游戏以及其他文化制品单纯的管制的实际作用很难评估。关键在于合理的组织结构以及家庭、社会的合理引导和对正确意识形态的宣传。“多谢室友不杀之恩”这个梗也许和暴力游戏的横行有一定的联系，但是其背后的心理问题以及造成心理问题的社会原因才是我们真正应该注意的。电子游戏的原罪性，你玩与不玩它都在那里，不存在不暴力的游戏，只存在“暴力程度浅”的游戏。在这个基础上，如何正确理解游戏里的暴力，才是我们真正应该去深入思考的问题。我国媒体长期为了追求“弄个大新闻”，常常把游戏里的暴力画面和青少年的辍学、犯罪等问题联系在一起。这其实是舍本逐末的行为。当然也有很多“教授”也趁机崛起，成为社会名人，但是我们设想一下，1980年，我国的电子游戏几乎为0，就没有人因为沉迷其他的东西而走上邪路么？肯定有，那时候的问题根源是歌舞厅。1970年，我国就没有歌舞厅，也没有黄赌毒（至少表面上没有），就没有人因为沉迷其他东西而走上邪路么？肯定有，那时候，问题的根源是文革运动。所以你看，每个时代，都会有因为某个因素而走上邪路的人，问题不是这个因素本身，而是人。

因此电子游戏的反暴力固然重要，但是我们不要舍本逐末，一味的追求表面的“和谐”。给予人们正确的心理疏导。我们不能否认游戏中的暴力和原罪性，但是更应该警惕的，是人自身的原罪性。

Joker的留言板 第六期



1 最近全力扑在网站的日常维护上，忙得本胖又胖了几斤，这真是一个悲伤的故事……

2 大软后院已经复活啦，官网现在也算是正式和大家见面，地址http://www.popsoft.com，来随阅看看文章，来茶馆摆摆龙门阵，欢迎各位常回家看看

3 APP将会在12月中推出安卓版本，到时候又是另一种挑战，迟到了总比不到好，你们说……请别动手，我已经跪下了……

4 马上就要进入新的一年了，你们对新的一年有什么憧憬？对旧的一年有什么遗憾？不妨都来聊聊

5 对于目前的网站和即将上线的APP，你们有什么意见，或者发现了什么不足，来给我们说说，我们改……

6 新的一年，Joker代表编辑部的同仁，祝大家万事如意

千零影：J胖能忙得胖起来真的非常无言以对，看样子J胖得再多加点班才行呐。

APP说好的11月底又跳票（这个又是怎么回事？）不过咱们已经被各个游戏公司给弄习惯了所以也没什么所谓，只希望不要再跳一次。

至于新的一年什么的，咳……那谁谁谁请保佑我期末不挂科！

官网的不足已经在茶馆里反映了，不过在在这里说一次：表情！我要斜眼！手动斜眼很伤手指的喂！

APP，嗯……希望能看到从创刊号到现在所有的文章。

虚无之曜:旧一年的遗憾：没有好好学习；

新一年的憧憬：好好学，考大学，当游戏玩得好的老中医，大软和各位也要好好的！

以泡面为名：=_=啊会不会再次跳票了……

还有求表情功能啊！求自定义表情功能啊！求颜文字功能也行啊！没表情真的不习惯啊！

=_=遗憾就是没见着渔夫，没要到签名召唤不了神龙。憧憬就是明年要是再去编辑部，8老爷会请吃烤大腰子么！

8神经：来！大腰子管饱！

Joker: 8老爷您真是豪气干云（好像哪里不对……

逍雨断魂：新的一年憧憬就是赶紧回家，买电脑和老朋友见见面聊聊天，

旧的一年遗憾就是NDSL键坏了，买的书还没读完。

雁川：还不能改变阅读纸质书的习惯，所以对电子版也就没什麼期待了。今年不错，明年继续加油！

郑乾坤：不知道今年大软的游戏产业年度报告还会不会做下去。去年没买到第一期大软。只看到电子版，异常痛心。希望能继续做下去！

Joker: 当然会坚持做下去！一丝blue已经着手准备了很长一段时间了！明年第一期和大家不见不散！

玩家反馈

jmswzyk

1.对于PC端而言感觉各版块都占面积太大了，可能是考虑移动端，但是移动端和PC端不应该是两个设计么？

2.随阅部分置顶图分辨率不一，并不都适应850x250的分辨率，而且这个也太大了！

3.建议文章列表里标题下附属作者名及标签。

4.顶部还是有些low，如果用非白色底色区分开各版块可能更好一些，图片内嵌字一旦拖长了就有点难看了

5.做好分类标签对引导用户找到感兴趣的内容可能很重要，另一方面首页更多一些分类推送比和"随阅"部分大同小异应该更好一些吧？

6.现在习惯上更喜欢在700px宽度内的文字，超过800px就必须要大幅来回挪动眼球。个人希望能考虑到这个阅读体验，比如什么小众软件啊百度贴吧啊是560左右，百度阅读是650左右，某葡萄则是680，都比较舒服，而似乎现在网站文章宽度是810px左右。字体似乎也偏小了。

总之我会一直支持大众软件，毕竟熄灯后再被窝里打手电看大软到满身大汗的岁月虽然一去不复返，但是有深度的游戏报道总是被需要着的。“相信品牌的力量”噗！但是“大众软件”这四个字就是有这号召力啊

Joker: 收到，一些技术性的问题我会和技术们沟通的，您的建议十分的中肯，许多问题也是我们目前正在解决的，十分感谢！希望您继续关注与鞭策。

后院热帖（www.popsoft.com）

XCOM:Enemy Within出iOS版了！88元无需任何犹豫，买买买！

东三环斟茶员：它一出来立刻就成了iPad上最好玩的游戏！年度最佳！！！

海参崴渔夫：之前2K还傲娇，说移植技术难度高，出完Enemy Unknown就不出Enemy Within了。必须买买买，谁能知道下一款这么好玩的战棋游戏202X年才出呀！

Nautilus：移动游戏里真正能称得上“让人玩到爽”（而不是打发更无聊的时光）的游戏，其实数量很少，大多是些味道还过得去的馒头——

但现在早饭有肉包子和蛋糕，馒头就吃得少了。

XCOM：Enemy Within和《炉石传说》《魔法门：冠军对决》《Kingdom Rush》算是能让人玩到爽的策略游戏正餐。

《武士2：复仇》算是能让人玩到爽的动作游戏正餐。

《天之痕》移植到iOS上后也算是RPG正餐吧——反正是不指望《猎魔人》系列会移植到移动平台上。

社交用（和妹子一起玩）的游戏倒是不少。

《歌剧之王》（King of Opera）

OLO game

《Castle Raid 2》（城堡突袭？）

以及任何可以head 2 head的游戏。

这个列表算是一网打尽了？

国产F2P游戏就不用提了，也许会一时沉迷，但最后99%你会懊悔投入进去的时间、精力、金钱。而诸如《XCOM：Enemy Within》这样的游戏就不会，恨不得它再来一发，再来一发，再来一发，买买买，买买买。

也许这是辨别真正玩到爽（而不是“有趣”而已）的游戏的鉴别标准。

Joker：已入手，我决定iPad和手机上各装一次，以表示我是此游戏死忠粉的决心！

五石散：此游戏的精妙之处在于无穷无尽的战术跑位与探索战争迷雾中的不可预知性，好玩，真的没话说的好玩！

用手柄在PC上打FPS的好处是……

digmouse：到真的用手柄跟手柄打对战的时候就发现，真的，手柄用户大多数菜的抠脚。昨天打了一下午X1版《泰坦天降》，美服的手柄群众特别是G1的打



Castle Raid 2



King of Opera


Xcom: Enemy Within



王国保卫战：起源

折用户实在是菜的无法直视！

Joker： 瞄不准怪我喽……

g1host989： XBOX有辅助瞄准 PC没有 怎么可能用手柄玩FPS……

临流问月： 很多游戏都是有的

木然： 《德军总部新秩序》教你做人！



微软为索尼PS4上市一周年送上定制版PS4手柄

临流问月： 为了庆祝PS4上市一周年，法国XBOX部门近日专程送上了一款特别定制的索尼DualShock 4手柄，并在触摸板上写到"XBOX爱你"。

木然： 相爱相杀什么的好带感啊。

digmouse： 最过分的是PS3发售的时候微软租了一条船，放在索尼首发仪式的河对面……

Joker： 微软实在是太贱了……

名字什么重要嘛： 微软全球总部："我们中♁出了一个叛徒！"

烂醉绅士： 哈哈哈哈心态太差！





新年寄语



蓝星： 年年写展望，今年写点啥？
新的一年里，祝大家——
身体康健，
事业有成，
家庭美满，
天天发财！

海参崴渔夫： 窗外的寒风在呼啸，唤起我远行的冲动。可北方的冬太火热，我已忘了出发的地方。大软在2015，动静中之动。



8神经： 转眼又过去一年。回想去年这个时候的情形，突然有点恍若隔世的感觉。总是在经历了很多事之后才会成长，不管是我们每个人，还是大软。我们都还将继续成长下去，加油吧。





Cross：关于大软，不仅要在平面媒体上"果然棒"，还将在网络、视频和移动媒体上同样"果然棒"；关于软软，她到底是不是Joker扮演的必将水落石出；关于编辑部，渔夫将会向所有人挑战所有格斗游戏，最后的下场难以预料；关于读者朋友，你们是不会放弃大软的；关于我，我要继续减肥，我太胖了……

魔之左手：祝大家新年天天有肉吃，不长胖；天天玩新机，不花钱；天天看大软，得新知。

isblue：希望明年北京的天不再是一丝blue而是all blue。也希望明年的大软给大家的印象不再是一本杂志，而是一个全面覆盖的综合媒体。



LiLei:



XxisBacK：再把前三个后三个字母去掉我就报警了啊……希望明年大软也可以像我一样做个大小写自由切换风一样的男子！新的一年我一定要在《街霸》里干掉Joker！



木然：新的一年继续做剁手党、正版侠，买买买买买！



digmouse：我要争取把我Steam里近180款游戏全成就解锁！



Joker：忙碌的2014年结束，欣慰的是一切都在向着好的方向前进，明年请各位继续支持我们。当然，小智的《街霸》肯定是打不过我的！

2014年11月硬件关注排行榜

评分数据及排行取自微博、贴吧及论坛投票



1 新一代游戏主机

（PS4、XBox One）

得票率 13.51%



继XBOX One之后，PS4国行版也于12月11日正式发布了，新一代游戏主机的两强终于在内地市场聚首。尽管硬件产品已经上市，但相关的软件与服务仍然需要一定的时间来逐渐推进，因此两者究竟谁才是内地市场的赢家，我们还不知道，不过我们知道的是，游戏主机所代表的更纯粹的游戏性已经赢得了玩家们的心。

2 NVIDIA新一代显卡

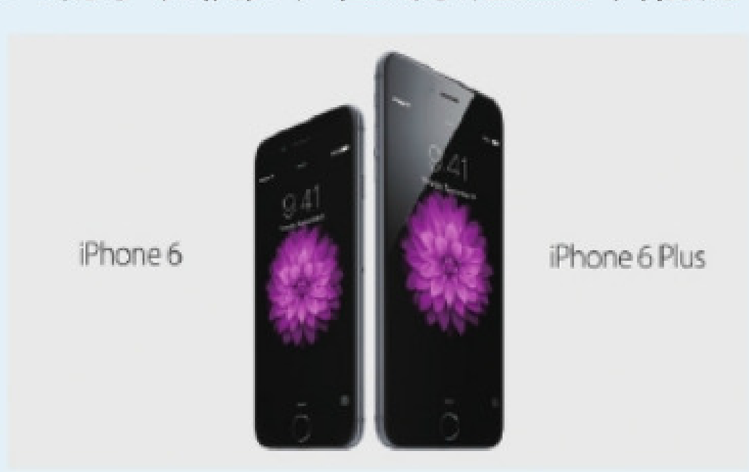
得票率 9.73%



现在说的NVIDIA新一代显卡，除了大家追捧的970和开始较好供货的980之外，还有据说12月会露面的新一代TITAN和980 Ti两款产品，除了希望它们展现更加强大的性能外，其实我们也期待它们能推动970/980显卡的价格下降，为玩家提供更高性价比的产品。

3 iPhone 6

得票率 9.19%



尽管iPhone 6的争议很多，但终于赶上了目前的大屏风潮也是不争的事实，其超高的价格看来对果粉的影响并不大，因此仍然得到了季军的位置。

4 游戏型高性能笔记本

得票率 7.57%

游戏型笔记本是目前PC市场上异军突起的一只力量，从不久之前的华而不实，变成如今非常多玩家的选择。无论从成熟度还是性价比上看，游戏型笔记本都已经表现得非常不错，当然这也与硬件性能的快速提升、功耗的持续下降以及主流游戏对平台性能的要求升级缓慢有关。

5 固态硬盘SSD

得票率 5.74%

固态硬盘再一次进入前五，小编认为这是让PC平台使用感受大幅提升的最简单，也是相对廉价的方案，非常值得推荐。

6 Android新版本产品 得票率 6.49%

7 头戴式显示器 得票率 4.96%

8 Windows Phone手机 得票率 4.86%

9 高性能台式机 得票率 4.48%

10 游戏键鼠 得票率 4.32%

重点推荐

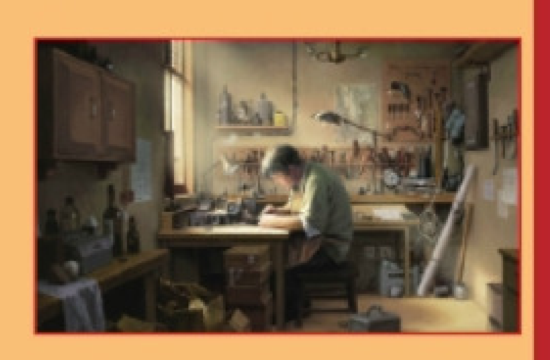
《生化危机》与《恶灵附身》——生存恐怖的迷失和回归

生化之父三上真司的新作《恶灵附身》一上市便好评如潮。那么这位恐怖游戏大师在新作品中又会给我们带来什么样的震撼呢?



情怀几何，锤子手机降价打了谁的脸?

老罗和他的锤子手机以“情怀”为大旗吸引了一大波“锤粉”，但突如其来的降价又让锤子的信誉陷入冰点。



《梦幻西游》VS《天龙八部3D》端游大作如何改变手游业界格局

《天龙八部3D》在手游上取得了空前的成功，对比在端游上大获成功的《梦幻西游》，《天龙八部3D》的成功之道又是什么呢?



主管单位 广西出版传媒集团有限公司
主办单位 广西金海湾电子音像出版社有限公司
编辑出版 广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长 施伟文
总　　编 滕耀胜
执行总编 韦松林

编 辑 部 杨立（主任）
陈子赟（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢 赵博 张申智
专栏记者 李坚玮 马骥
特约记者 潘妮 （美国）
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱
邮政编码 100040

广 告 部 李怀颖　朱佳杰
电　　话 010-88118588-801
发 行 部 韩灵合
电　　话 010-88118588-601
传　　真 010-68686261

平面设计 林静 汤瑛 张子祚
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
电　　话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 出版日期 2014年12月1日
订 阅 价 人民币 12.00元
零 售 价 人民币 10.00元



有很多大受欢迎的电视剧都是按季来划分各个阶段的，例如著名的《生活大爆炸》，谢耳朵如今已经把日子过到了第八季。还有《神盾局特工》也已经战斗到了第2季。而当每一季的剧情到了大结局的时候，就是让观众们获得最大收获，同时也是留下最多期待的时候。

如今，2014年的“大软”也迎来了属于她的大结局。从年初爆出新闻“编辑大量出走”，到如今杂志展现出多元化转型的新貌——“后院”复活，“随阅”开启，移动端APP即将上线，就连那个叫“大量”的编辑也跑了回来（“大量”愤愤然的表示：其实根本就没有出走这回事好么，我天天睡在编辑部，一周才回家洗一次澡，谁再说我出走我跟谁急！）——好吧，我没说过什么，都是他们说的，别打我。不过这样励志的结局说起来还真是蛮主旋律的，充满了正能量，不是吗?

至于“大量”究竟是谁，还有前不久在微信公众号里说大家“好坏哟”的“软软”妹子，我如果说那都是joker扮演的，你会相信吗?不相信我也没办法，我要是说得太多太详细了，你们的好奇心确实得到了满足，但就会有人指着我的鼻子唱那首“好坏好坏好坏的”歌，我可受不了。

哦，好象有些歪楼了……我们还是说回大结局吧!

在目前的大结局中，除了大软杂志继续坚持固有的办刊特色外，最大的亮点应该就是刚刚上线不久的大软传媒网站了（http://www.popsoft.com/portal.php）。在这里，新亮相的“随阅”开设了专题企划、玩过、业界新闻、小众阵地、龙门茶社、游园惊梦、映画共8个栏目版块，虽然有的栏目名称与大软杂志栏目相同，但内容并非照搬杂志文章，而是每天实时更新各种消息、评论、小说、图片、视频等，据保卫科长渔夫声称：凡是爱好艺术的人，都会喜欢看“随阅”的，因为游戏是第九艺术嘛，不信你就来试试。

至于这个“保卫科长”是从哪里蹦出来的?我想……大概是他自己任命的吧，据说他从小就喜欢“保卫科”，就想当科长……好吧，还是言归正传。新装修的“后院”也在大软传媒网站上开放了，让许多从前的老“后院”住户们兴奋不已。在新“后院”里，目前已经建设好的有移动游戏、视频游戏、应用数码、问题反馈、茶馆、二次元共6个版块。这里不仅仅是网友、读者们汇聚一堂的地方，也是编辑部兄弟姐妹们天天都要来活（Dou）动（B）的地方，真是充满了欢乐啊。

据说joker、渔夫、8神经他们已经启动了下一季的“大软变形记”，新年一过，新潮剧情马上上演，大软成长的故事不会停，让我们在看罢本期2014季大结局后，期待2015年崭新的“大软”播放季吧。

版权声明

凡在本刊刊登，并由本刊支付稿酬之作品，均视为该作品作者已将该作品之全部权利转让给本刊，且允许本刊以任何形式（包括但不限于平面传媒、网络传媒、光盘等介质）使用、编辑、修改；本刊有权对该作品再次使用，并可授权给第三方而无需另行支付稿酬。未经本刊书面许可，任何单位和个人都不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、结集、出版）该作品。



想创造游戏？

来青橘众筹！

让2000万人来帮你

WWW.QINGJU.COM







制定目标
发起众筹



在线筹资
支持者支持



筹资达标
发送回报



游戏孵化
投资引荐

移动媒体

游态度App

12月12日全面上线！

（安卓版）

这里是

熟悉又陌生的

大软

分享见解

展示

…态度

我们

最懂

游戏

精彩启程